

Instituto Superior Pedagógico
“Rafael María de Mendive”

Título: Estrategia de capacitación dirigida a los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los preescolares, de la escuela primaria.

Tesis presentada en opción al Título Académico de Máster en Ciencias de la Educación. Mención Educación Preescolar.

Autora: Lic. Justina Rodríguez Rodríguez.

Tutora: Prof. Aux. Caridad de los Ángeles Pérez López.

“Año 50 de la Revolución”

2008

FRASE

Educar es depositar en cada hombre toda la obra humana que le ha antecedido, es hacer a cada hombre resumen del mundo viviente, hasta el día en que vive, es ponerlo a nivel de su tiempo para que flote sobre él y no dejarlo debajo de su tiempo, con lo que no podrá salir a flote, es preparar al hombre para la vida". (1)

José Martí.



DEDICATORIA

*Dedico esta tesis a la Educación Preescolar,
por los modestos aportes que pueda ofrecerle.
A los niños y niñas que me brindaron sus vivencias.
A las siempre, abnegadas y adorables maestras del grado preescolar.
A toda mi familia.*

Agradecimientos

Cuando comienzo a pensar en todas aquellas personas, a quienes debo agradecer el hecho de hoy haber concluido esta investigación,, pienso en primer lugar, en los niños y las niñas que con gran espontaneidad y ternura me brindaron sus vivencias, y en las maestras del grado preescolar de la escuela primaria “Rafael María de Mendive”.

A las colegas del departamento de Educación Preescolar en la Dirección Provincial de Educación, por el apoyo y la confianza que depositaron en mí. .

A mis alumnos, que en cada flor y frase alentadora, reflejaron una esperanza de amor.

A mis amigas y amigos, que me han acompañado de manera incondicional en el tiempo y el espacio, colmándome de energía positiva para continuar.

A la Máster en Psicología: Leydi León Veloz, que amablemente ha comparecido a mis solicitudes, y me ha brindado sus conocimientos y esfuerzos en todo momento.

A la Doctora en Ciencias Pedagógicas: Caridad Gonzales Duro, por sus sabios consejos y aliento permanente.

A la Doctora: Svetlana..., por todo el quehacer científico y ayuda desinteresada.

A la Candidata a Doctora: Caridad de los Angeles Pérez López, por su preocupación, ocupación, interés y persistencia.

A la Profesora Asistente: Elda Alicia Méndez Barrera, por su entrega y consagración incondicional, como especialista de juego.

A la Máster en Psicología Educativa: María Victoria Díaz Martínez, que no obstante su juventud, ha sido tan capaz y consecuente en este andar, con ella y conmigo.

A la Máster: Cristina Salavarría, por su apoyo y entusiasmo sin fronteras.

A quienes me han apoyado material y espiritualmente en la División Islazul.

A mi gran familia, y especialmente a los que de manera ininterrumpida, han compartido todas mis angustias, mis presiones y mi entusiasmo por crecer personal y profesionalmente: Eloy, Eloysito, Elito, Leydi, Lisbet y Anthony.

Muchas gracias.

Resumen

En la presente investigación, se hace un estudio de la preparación que posee el personal docente, para la utilización de las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y niñas del grado preescolar de la escuela primaria, por evidenciar este aspecto el carácter social que posee el juego, constituyendo una condición indispensable, para la formación y desarrollo de la personalidad infantil.

Para el diagnóstico previo, se utilizaron diferentes métodos empíricos de investigación, tales como: observaciones a docentes, niños y niñas; entrevistas a estos mismos grupos, el cuestionario a los pequeños y el análisis de documentos, los cuales fueron procesados mediante los métodos estadísticos, y complementados con el apoyo de los métodos teóricos.

Como resultado de la aplicación de las diferentes técnicas, se conoció el nivel de preparación de los docentes, para dar tratamiento a las vivencias del contexto, a través de los juegos de roles, y se elaboró una estrategia de capacitación, dirigida a este personal sobre el tema en cuestión, que al ser aplicada en la práctica educativa, evidenció su nivel de factibilidad, pertinencia y claridad.

Índice	Pág.
Introducción	1
Capítulo 1	Fundamentos teóricos sobre la capacitación de los docentes, y el desarrollo del juego en la edad preescolar. 15
1.1	Fundamentos de la Educación Avanzada. 15
1.2	La capacitación del docente: retos y desafíos. 19
1.3	La vivencia como una categoría fundamental en el desarrollo del niño y la niña. 21
1.4	Evolución histórica del juego. 27
1.5	Lugar que ocupa el juego en las preferencias de los niños y las niñas del grado preescolar.,. 34
1.6	Características del niño y la niña del grado preescolar. 37
Capítulo 2	Análisis de los resultados, a partir de los principales métodos, técnicas y procedimientos utilizados. 38
2.1	Metodología utilizada. 38
2.2	Análisis de los resultados de los instrumentos aplicados a los docentes, niños y niñas, para la exploración de los elementos relacionados con el tema de investigación. 41
Capítulo 3	Estrategia de capacitación dirigida a los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y las niñas del grado preescolar de la escuela primaria. 52
3.1	Elementos teóricos de base, para la estrategia de capacitación dirigida a los docentes. 52
3.2	Implementación de la estrategia de capacitación. 54
3.3	Efectividad de la estrategia de capacitación en la práctica educativa. 69
Conclusiones	73
Recomendaciones	74
Referencias Bibliográficas	75
Bibliografía	78
Anexos	82

Introducción

La influencia pedagógica del adulto debe dirigirse fundamentalmente, a mostrar una amplia gama de situaciones en el juego de roles, y con ello enriquecer las vivencias a través de la promoción de situaciones lúdicas, donde sean necesarias para que las niñas y los niños desempeñen diferentes roles, utilizando la imaginación de los pequeños, y sus posibilidades creadoras en las acciones lúdicas.

El objetivo fundamental del juego en la edad preescolar, es favorecer el surgimiento de relaciones positivas entre los niños y las niñas, por eso específicamente en el grado preescolar, la maestra le prestará especial atención a los pequeños en los juegos de roles, desde el inicio hasta el final, pues a través de los mismos, no sólo se establecen relaciones lúdicas y reales, sino que propicia utilizar las vivencias, que contribuyen a la formación y desarrollo de la personalidad integral de los preescolares .

El juego de roles en los preescolares favorece la formación de cualidades como: justicia, el sentido crítico y autocrítico, pues los pequeños tienen la oportunidad de hacer autovaloraciones de su propia conducta y la de sus compañeros, lo cual debe ser informal, dinámico y dirigido hacia lo que tenga un verdadero valor educativo; ese momento de valoración puede servir para expresar sus experiencias, manifestar la alegría por la actividad y las vivencias que poseen.

La dirección pedagógica del juego de roles al igual que la de todo el proceso educativo, comprende su planificación, organización, ejecución, control y evaluación; cada uno de estos momentos tiene peculiaridades que responden a las especificidades del tipo de juego al que se haga referencia.

Al hablar de la planificación del juego de roles, es necesario hacer referencia al desarrollo alcanzado por los niños y las niñas en éste, a los objetivos, métodos y procedimientos pedagógicos propuestos previamente; se trata de pensar si se propone un juego nuevo, si los niños y las niñas ya tienen las vivencias necesarias y los conocimientos suficientes sobre las actividades de los adultos que van a reflejar, pues las mismas las adquieren en los diferentes ámbitos (institución, familia, comunidad), y mediante la influencia de los medios de comunicación.

Las actividades programadas, constituyen una fuente elemental de contenido para el juego, lo cual se hace extensivo a las diferentes formas de organización del proceso

educativo, donde el juego de roles desempeña un papel importante para el desarrollo de vivencias en los niños y niñas del grado preescolar en la escuela primaria.

Los temas preferidos por los preescolares son los relacionados con la vida cotidiana, en el ámbito familiar, la escuela y la comunidad, además de las vivencias que son transmitidas por la maestra, haciendo uso de una adecuada comunicación pedagógica, durante las actividades programadas, principalmente las referidas a la vida social y a la naturaleza; las cuales pueden manifestarse, a través del juego de roles.

Los juegos de roles pueden ser variados, donde como principio, sólo se excluyan aquellos cuyas influencias sean negativas, para el desarrollo de vivencias que influyen en el desarrollo físico, psíquico o moral del niño y la niña.

En la situación social del desarrollo, desempeña un papel esencial la vivencia como unidad de estudio, al expresar la relación afectiva con el medio. El señalamiento de Vigotski, en cuanto a que la vivencia está representada como un todo indivisible, en lo experimentado por el niño y la niña, y lo que ellos mismos aportan a esa vivencia, muestra el nivel ya alcanzado, y fija el valor que ésta puede ir adquiriendo para el pequeño.

Vigotski expresó que: "... la vivencia es donde se articula el medio en su relación con la persona, la forma en que ella vive, y además se manifiestan las particularidades del desarrollo en su propio yo." (2)

Es importante que la maestra del grado preescolar de la escuela primaria, tenga en cuenta la historia personal de cada niño y niña, y cómo la refleja; las influencias educativas en los diferentes contextos de actuación, lo que expresa las formas en que ellos experimentan sus vivencias, sus relaciones con el grupo, con los adultos, con la familia y en la comunidad.

La familia por ser el primer nivel de relaciones en que se inserta el niño y la niña, favorece la conformación de la historia de vida, es el lugar donde empiezan a formarse normas, cualidades morales, hábitos, costumbres y vivencias; siendo éstos, elementos de importancia que la maestra del grado preescolar debe considerar y evaluar en el proceso educativo, para potenciar la formación y desarrollo de la personalidad del preescolar y la utilización adecuada del diagnóstico integral, lo que constituye una

herramienta fundamental para darle continuidad al trabajo psicopedagógico, y con ello fortalecer desde las edades más tempranas el trabajo preventivo.

Las vivencias que los niños y las niñas adquieren, tributarán, enriquecerán o no su desarrollo, en dependencia con las formas de comunicación que se les facilite y en correspondencia con el uso de sus funciones (informativas, afectivas y reguladoras).

Es significativo que en el grado preescolar se desarrolle la competencia comunicativa, teniendo como base las vivencias anteriores, aportadas por la etapa antecedente, la convivencia familiar, y el espacio donde la comunicación se haya logrado sin dificultad.

Las vivencias en los niños y las niñas se amplían y complementan, por medio de las actividades del juego de roles, como actividad práctica social variada, lo cual favorece el establecimiento de una nueva situación social del desarrollo, como parte del desarrollo psicológico que van alcanzando los pequeños.

Para ellos, las experiencias que manifiestan son el resultado del desarrollo psicológico alcanzado, y expresión de la situación social del desarrollo, la cual ha de corresponderse con un proceso educativo desarrollador.

La vivencia es el reflejo de la unidad de la personalidad y del entorno, por lo que cada una de ella es motivo de algo, es decir, no hay vivencias sin motivos y cada vivencia es personal, por tanto, en el desarrollo de la personalidad, la unidad de elementos personales y ambientales propicia las vivencias del niño y la niña.

Para el desarrollo de las vivencias en los niños y las niñas del grado preescolar en la escuela primaria, concebir un proceso educativo desarrollador es de gran importancia, pues en él desempeña un papel esencial la influencia pedagógica de la maestra, la cual debe dirigirse fundamentalmente a mostrar variadas situaciones lúdicas en el juego de roles, y con ello enriquecer las vivencias, que promuevan situaciones donde sea necesario que las niñas y los niños desempeñen diferentes roles, considerando la imaginación del pequeño y sus posibilidades creadoras, que conforman la acción lúdica.

La mayoría de las investigaciones acerca del juego infantil, predominantemente se refieren a la edad preescolar, ya que el juego de roles es considerado por muchos autores como la actividad fundamental de esta etapa, recalcando la importancia y

necesidad de éste en la vida del niño y la niña, debido a la gran influencia que tiene en el desarrollo psicológico de los pequeños.

El juego en la edad preescolar ha sido estudiado desde perspectivas pedagógicas y psicológicas, refiriéndose esencialmente a la influencia de éste en el desarrollo psicológico de la personalidad de los niños y las niñas,

Atendiendo a la bibliografía consultada para este estudio, sobre la influencia del juego en el niño y la niña de edad preescolar, se pudo constatar que existen diferentes direcciones de trabajo, dentro de las que se consideran fundamentales las siguientes: la que apunta hacia los estudios realizados acerca de la influencia del juego en el desarrollo psicológico del niño y la niña; la que se orienta al estudio de la influencia del juego en la formación de la personalidad del preescolar, que aborda las características del juego escolar en comparación con las características del juego en la edad preescolar; y la que se refiere al juego como una actividad que favorece la creación, la imaginación, y la asimilación de normas de conducta, además de mejorar la comunicación entre los niños, las niñas y sus relaciones con los iguales en el grupo.

El estudio orientado a las vivencias, las necesidades y motivos de los preescolares en el juego, así como el lugar que ocupa esta actividad, es algo abordado medianamente desde una mirada psicopedagógica, para la conducción intencionada y oportuna del Proceso Educativo que se desarrolla en las distintas vertientes de la Educación Preescolar, razón por la cual se selecciona el tema, para realizar un acercamiento a la utilización de las vivencias del niño y la niña del grado preescolar en la escuela primaria, durante el juego de roles, como actividad práctica social variada.

El trabajo encaminado a la superación del personal docente, que labora en el subsistema de Educación Preescolar, ha constituido una preocupación, por las diferentes instituciones, que tienen dicha función. Es precisamente el juego, por constituir en un primer lugar la actividad fundamental de la etapa, uno de los elementos más abordados, además, por constituir un método de trabajo esencial, así como una forma organizativa del Proceso Educativo en la educación infantil, lo que se ha hecho más evidente en la Maestría de Amplio Acceso, donde además de identificar algunas insuficiencias, se propone su transformación a partir del diagnóstico psicopedagógico, teniendo en cuenta, los intereses, necesidades y motivos infantiles.

Es meritorio señalar el reconocimiento que tienen los juegos de roles, para el desarrollo multifacético de los infantes, lo que es reforzado por la tenencia de tecnologías de avanzada, lo que unido a la preparación más consciente de los docentes, ha posibilitado orientar de manera más efectiva la continuidad de éstos en el hogar.

A partir del valor del juego de roles desde el currículo, y la relación que existe entre la educación y el desarrollo, aún la formación lúdica de los profesionales de la Educación Preescolar para la dirección, la planificación y organización de los juegos, no responde a la creación de situaciones que permitan utilizar las vivencias del contexto, para enriquecer la actividad lúdica, así como la autovaloración que realizan los pequeños de la misma, lo cual está influenciado por los modelos que ofrecen los docentes, que no propician la utilización de costumbres, tradiciones, y conocimientos en los diferentes ámbitos: familia, comunidad y escuela, lo que ha conocido la autora, mediante observaciones realizadas en visitas de Entrenamiento Metodológico Conjunto e Inspecciones, a diferentes centros del territorio.

Lo expuesto muestra que aún cuando existen fortalezas, las limitaciones en la preparación metodológica de estos docentes, impiden el logro del nivel óptimo, dirigido a la utilización de las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y las niñas, lo que evidencia insuficiencias en el desempeño profesional desde la escuela.

Es en este contexto educativo, que se inscribe el siguiente **problema científico**:

¿Cómo contribuir a la capacitación de los docentes, para la utilización de las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y niñas del grado preescolar, en la escuela primaria “Rafael María de Mendive” del municipio Pinar del Río?

De dicho problema se determina el siguiente **objeto de investigación** y **campo de acción**.

Objeto de investigación: El proceso de capacitación de los docentes.

Campo de acción: Capacitación de los docentes, para utilizar las vivencias del contexto en los juegos de roles.

Para dar solución al problema antes formulado, se propone el siguiente **objetivo**: Elaborar una estrategia de capacitación dirigida a los docentes, para utilizar las

vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y niñas, del grado preescolar de la escuela primaria, “Rafael María de Mendive” del municipio Pinar del Río.

En correspondencia con el objetivo propuesto se formulan las siguientes **preguntas científicas:**

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos, que sirven de base a la capacitación de los docentes, las vivencias y juegos de roles en la edad preescolar?
- ¿Cuál es el diagnóstico actual de los docentes, para utilizar las vivencias del contexto en los juegos de roles, así como de los niños y niñas del grado preescolar referidas a las mismas ?
- ¿Qué aspectos estructurales y metodológicos debe reunir la estrategia de capacitación dirigida a los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y niñas del grado preescolar de la escuela primaria.
- ¿Cómo funciona en la práctica educativa la estrategia de capacitación diseñada?

Para dar respuesta a las preguntas científicas, se plantean las siguientes **tareas investigativas:**

- Estudio y análisis de los fundamentos teóricos y metodológicos, referidos a las vivencias del contexto y los juegos de roles, para la asunción de posición sobre el tema de investigación.
- Diagnóstico del estado actual de los docentes, para la utilización de las vivencias del contexto en los juegos de roles de los niños del grado preescolar.
- Elaboración de la estrategia de capacitación, a partir de los elementos estructurales y metodológicos que la distinguen.
- Valoración de los resultados de la aplicación de la estrategia en la práctica educativa.

Esta investigación contiene una estrategia educacional referida a la superación, estructurada por fases y caracterizada por un proceso de planificación, ejecución,

control y evaluación, a partir de las necesidades de los docentes para la preparación de los mismos, que garantice la utilización de las vivencias del contexto en los juegos de roles de los preescolares.

Para la descripción de los métodos empleados, es necesario conocer la conceptualización de las variables, que se enuncian a continuación:

Variable independiente: Estrategia de capacitación.

Variable dependiente: Capacitación a los docente, para la utilización de las vivencias del contexto, en los juegos de roles.

Conceptualización de las variables.

Estrategia de capacitación:

“Conjunto de acciones y procedimientos pedagógicos que se realiza, para el perfeccionamiento profesional y humano del personal pedagógico. Se concibe como proceso integral, planificado, permanente y sistemático, que parte de las necesidades actuales y perspectivas de la labor, es decir, orientado a un cambio en sus conocimientos, hábitos, habilidades y actitudes que garanticen el perfeccionamiento de su actividad laboral. Se distingue por su carácter dinámico, motivacional y sociopolítico” (3).

Capacitación a los docentes:

“La capacitación es un proceso de actividad de estudio y trabajo permanente, sistemático, planificado, basado en necesidades reales y proyectada de una realidad, grupos o individuos, orientado sobre una actitud del capacitado, posibilitando su desarrollo integral, permite elevar la efectividad del trabajo profesional y de dirección, y tiene como componente fundamental la preparación y superación del graduado, no solo en la rama que se titula, sino en su habilitación como directivo, como educador entre otros”. (4)

Vivencias del contexto: Experiencias sobre hechos, objetos y lugares, que resultan cotidianos para los niños y las niñas de edad preescolar (hogar, institución, comunidad).

Juego de roles: Actividad lúdica en la cual el niño y la niña asume un rol y actúa en función de éste, sometiéndose a las reglas (encubiertas o no), para cumplir con su papel. Sus contenidos principales están en correspondencia, con la imitación y reflejo de algún tipo de función de los adultos en la sociedad. Las funciones educativas se dirigen a las formas de conocer y anticipar el propio papel del preescolar en el futuro, conociendo las reglas y normas sociales. Los patrones de acción son aquellos elegidos para la imitación del comportamiento y situaciones reales sociales, solos o en grupo, con o sin juguetes.

A continuación se relacionan, cuáles han sido las variables, dimensiones e indicadores que sustentan la realización de este trabajo, a los efectos de los análisis cualitativos y cuantitativos de los instrumentos aplicados, en correspondencia con la metodología utilizada en la investigación.

Variables	Dimensiones o Categorías	Indicadores	Instrumento
Capacitación de docentes para la utilización de vivencias del contexto en los juegos de roles.	Preparación de docentes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dominio de elementos teóricos acerca de las vivencias. ➤ Dominio de elementos teóricos sobre el juego: indicadores, metodologías e importancia del juego. ➤ Relación entre vivencias y juego de roles. ➤ Utilización de métodos y procedimientos. ➤ Elaboración de medios. ➤ Dominio de las habilidades. 	Observación Y Entrevista

	Auto- superación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Temas preferidos. ➤ Vías que utiliza. ➤ Modos de actuación. ➤ Pertinencia entre teoría y práctica. 	Observación y Entrevista
	Comportamiento del niño y la niña para la utilización de las vivencias en los juegos de roles	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Variabilidad de las expresiones. <ul style="list-style-type: none"> • Positivas. • Negativas. ➤ Frecuencia de la expresión. ➤ Contextualizadas: <ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo a la realidad. • De acuerdo al argumento. 	Observación Entrevista y cuestionario

Por la intencionalidad de la presente investigación, se considera del tipo aplicada y dentro de ésta la experimental, en la cual se provoca deliberadamente algún cambio, se observa e interpreta su resultado con una finalidad cognitiva. Se caracteriza por el control de variables.

Caracterización de la muestra.

Esta es una investigación aplicada, ya que los resultados de la misma se aplicarán en la práctica educativa, estableciendo niveles de comparación entre el estado inicial de los docentes, para estimular en los niños y niñas la utilización de las vivencias del contexto en los juegos de roles, de la escuela primaria “Rafael María de Mendive”, y el estado actual alcanzado, a partir de la aplicación de la estrategia de capacitación diseñada.

En la escuela primaria seleccionada, atienden el grado preescolar dos maestras, las cuales fueron tomadas como muestra, para el desarrollo de la presente investigación de manera intencional. Además, se seleccionaron como parte de la muestra 10 niños y niñas del grado preescolar.

La muestra está conformada por dos grupos muestréales, seleccionados de manera intencional.

El primer grupo muestral, está constituido por 2 docentes, que atienden los niños y niñas del grado preescolar de la escuela primaria “Rafael María de Mendive” del municipio Pinar del Río.

Las maestras seleccionadas son Licenciadas en Educación Preescolar, y poseen más de 10 años de experiencia profesional.

El segundo grupo muestral, lo componen 10 niños y niñas del grado preescolar, lo que representa el 25% de la matrícula total del grado preescolar, de la escuela primaria “Rafael María de Mendive” del municipio Pinar del Río.

En la realización de esta investigación se particulariza en los siguientes **métodos de investigación**:

El método general de la ciencia es el Dialéctico- Materialista, con un enfoque Histórico-Cultural, lo cual permitió revelar las relaciones causales y funcionales que interactúan en el objeto de estudio, y penetrar en su dinámica, para descubrir los nexos que se establecen en el funcionamiento de la capacitación de los docentes.

Fue preciso además la utilización de **métodos teóricos** como:

Histórico- lógico: permitió analizar los principales presupuestos teóricos-metodológicos, principios e investigaciones, relacionadas con la capacitación de los docentes, la utilización de las vivencias, y los juegos de roles en la edad preescolar. Lo que posibilitó asumir una posición en cuanto a la interpretación y solución del problema.

Análisis y síntesis: posibilitó el estudio de las teorías afines con los objetivos propuestos en la investigación, así como identificar las regularidades que caracterizan el problema formulado, haciendo uso de los instrumentos aplicados, para establecer la estrategia de capacitación dirigida a los docentes, utilizando las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y las niñas del grado preescolar en la escuela primaria. .

Inductivo- deductivo: para relacionar criterios de teorías diferentes, el cual nos permitió llegar a generalizaciones, teniendo en cuenta el estudio particular de la problemática en la actualidad, acerca de las leyes y principios generales y proponer, a partir de estas concepciones una estrategia de capacitación, con el objetivo que los docentes utilicen las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y las

niñas del grado preescolar. Permitió analizar en cada uno de los instrumentos aplicados los elementos que constituyen precisiones, desde la dimensión positiva hasta la negativa, así como las principales causas y diferencias en los resultados arrojados del procesamiento de cada uno de ellos, posibilitó realizar niveles de generalización y exclusión de la información procesada.

Modelación: se empleó para organizar la estrategia de capacitación propuesta, dirigida a la superación de los docentes del grado preescolar de la escuela primaria. En la elaboración de la misma se tuvo en cuenta, las partes que la distinguen, siguiendo una lógica en el contenido de cada uno de los temas que se contemplan como parte de ésta, para la utilización de las vivencias del contexto en los juegos de roles.

Para la constatación en la práctica educativa del nivel de preparación que poseen los docentes, niñas y niños en relación con la temática abordada, se utilizaron los siguientes **métodos empíricos:**

Entrevista a los docentes: tiene como objetivo recopilar las valoraciones de la maestra, a partir de su experiencia pedagógica acerca de las vivencias del contexto, que poseen los preescolares, y su utilización en los juego de roles en los diferentes ámbitos (familia, escuela, comunidad).

.Entrevista a los preescolares: permite sistematizar, ordenar, relacionar y extraer conclusiones relativas al problema investigado, mediante la interpretación y el análisis de los resultados. La estructuración de la técnica se adecuó a los objetivos propuestos, las preguntas están inclinadas a indagar las vivencias experimentadas por los niños y niñas, en los juego de roles en el grado preescolar.

Observación a docentes y preescolares en la actividad de juego: tiene el objetivo de comprobar el desempeño del docente, sobre la utilización de las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y las niñas del grado preescolar, para lo que se concibió un instrumento que fue aplicado en cuatro sesiones de trabajo.

Cuestionario para los preescolares: con esta técnica se persiguen tres objetivos fundamentales, primeramente obtener un conocimiento acerca del lugar que ocupa el juego en las actividades que los niños y las niñas realizan; en segundo lugar, conocer los juegos más frecuentes y los preferidos por los niños y las niñas y por último, el estudio de las vivencias del contexto de los niños y las niñas en la actividad del juego.

En el análisis de documentos: se ha hecho uso específicamente del análisis tradicional clásico, a través de éste se realizó un estudio profundo de los libros: “El papel del juego en el desarrollo del niño”, (L.S Vigotski, 1985), “Temas de Psicología Preescolar” (L. Venguer, 1978), “ Psicología del juego,” (D. B. Elkonin, 1984), “ La lúdica , la escuela y la formación del educador”, (G. Villalón Gracias, 2006), “El juego en la edad preescolar”, (M. Esteva Boronat,” 2001) y “ Estudio de las vivencias del niño de edad escolar con respecto al juego”, (C. Zaldívar, 2005), con la finalidad de realizar una valoración crítica de los aspectos que abarca la capacitación de los docentes, para la utilización de las vivencias del contexto, en los juegos de roles en la edad preescolar. Además de documentos pertenecientes a los docentes que posibilitan constatar el nivel de orientación que reciben de parte de los directivos en relación con el tema abordado.

Método estadístico: Se utilizó la estadística descriptiva, para el procesamiento de la información llegando hasta el análisis porcentual. La información obtenida en cada instrumento se vertió en tablas, a partir de la frecuencia en el comportamiento de cada uno de los indicadores a evaluar, realizándose para ellos el cálculo porcentual, lo que permitió, reflejar en proporciones porcentuales el nivel de representatividad de cada indicador concebido, tanto en el nivel de preparación del docente, como en su influencia en los educandos. .A partir de los resultados de la tabulación y del procesamiento de los instrumentos aplicados, se realizó el análisis cualitativo, donde se describió de forma precisa las fortaleza y necesidades de los docentes con respecto a la utilización de las vivencias del contexto, en los juegos de roles.

Novedad científica:

La novedad científica de esta investigación, consiste en la elaboración de una estrategia de capacitación, dirigida a los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y las niñas del grado preescolar en la escuela primaria. La misma se estructura en cuatro etapas: determinación de necesidades, capacitación, ejecución, control y evaluación; en las que se detallan los contenidos teóricos-metodológicos, sobre el tema en cuestión, a tratar con las maestras. Como aspecto más relevante, es que en su segunda etapa se modelan talleres y metodologías, para los juegos de roles que responden al contexto, hasta

llegar a uno con carácter integrador, evidenciando la creatividad de los docentes, a partir de la utilización de las vivencias que ofrece el entorno.

Significación práctica:

La significación práctica de este trabajo, consiste en la profundización que se hace en las concepciones teóricas- metodológicas, acerca del desarrollo de las vivencias de los niños y las niñas del grado preescolar de la escuela primaria, en los diferentes ámbitos. Al respecto se ofrece una estrategia de capacitación, dirigida a los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y las niñas del grado preescolar de la escuela primaria, lo cual va a potenciar el desarrollo de la personalidad de los preescolares, a través de la sistemática práctica pedagógica, que se sustenta en el carácter científico de la pedagogía cubana, y su correspondencia con la Educación Avanzada, la cual marca pautas en el proceso de mejoramiento profesional y humano de todos los recursos, lo cual contribuye a la formación integral y multifacética de la personalidad de los niños y las niñas, al tenerse en cuenta sus intereses, motivaciones y necesidades en el juego de roles, como actividad práctica social variada, en el proceso educativo desarrollador, con carácter sistémico y sistemático, donde los preescolares son los principales protagonistas y centro de toda actividad.

La estructura del informe de esta investigación se presenta de la siguiente manera: Una **Introducción** que fundamenta el problema que da inicio al proceso investigativo realizado, se presenta el diseño teórico-metodológico del mismo y qué encontrará el lector en cada capítulo.

El **Desarrollo** cuenta de tres capítulos:

Capítulo1. Fundamentos teóricos y metodológicos, donde se presentan los distintos aportes, que varios autores hacen en cuanto al estudio del juego, las vivencias en la edad preescolar, donde se hace referencia a las categorías utilizadas en el enfoque Histórico -Cultural, para lograr un mejor abordaje de la temática, además se trata la teoría sobre Educación Avanzada con relación a la temática.

Capítulo2. Análisis de los resultados a partir de los principales métodos y técnicas aplicadas.

Capítulo 3. Se presenta la estrategia de capacitación dirigida a los docentes, y los resultados a partir de su aplicación en la práctica educativa.

Además contiene, las **conclusiones**, le siguen las **recomendaciones**, **referencias bibliográficas**, **bibliografía** y **anexos**.

Capítulo 1. Fundamentos teóricos sobre la capacitación de los docentes, y el desarrollo de los juegos en la edad preescolar.

1.1 Fundamentos de la Educación Avanzada.

Una rama de las ciencias pedagógicas, que sustenta las ideas, acerca de la capacitación, preparación y superación de los recursos laborales, es la Educación Avanzada, la cual es una alternativa educativa relativamente joven y auténticamente cubana, que contribuye al desarrollo de la pedagogía nuestra. Sus antecesores en el pensamiento pedagógico se encuentran en: Félix Varela, José de la Luz y Caballero, José Martí y Fidel Castro.

La Dra. Julia Añorga Morales, quien es su máxima exponente y creadora, lo asume como su objeto de estudio, expresando que: “Educación Avanzada es un paradigma educativo alternativo, que abarca todos los recursos humanos y de la comunidad, posterior al egreso de cualquier nivel educativo, y con la intención de satisfacer las necesidades individuales y sociales, para generar un mejoramiento profesional y humano”, (1999) (5). Idea que argumenta, que esta teoría educativa, es el sustento principal del trabajo que se realiza, razón que propicia, que la maestra del grado preescolar de la escuela primaria, pueda utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y niñas; cuestión que se investiga, pues estos docentes pertenecen a esa masa crítica de profesionales, que recoge la autora en su objeto de estudio.

La Educación Avanzada abarca, además, la capacitación, la preparación, y la superación asociadas al desempeño de estos sujetos, formando parte de las metas o propósitos que tiene esta teoría, por lo que propone la base teórica y metodológica para su concreción en la práctica educativa.

Esta teoría cuenta con un cuerpo teórico de leyes, principios, regularidades, formas, tecnologías, estrategias e instrumentos, que le brindan un espacio de reflexión, a cualquier investigador que la utilice como sustento teórico.

Referido a lo anterior el Dr.T.Castillo Estrella plantea que, la Educación Avanzada surge para atender la preparación de los graduados universitarios en su desempeño profesional, coincidiendo con los propósitos de esta investigación, asociada a la

capacitación dirigida a los docentes, que atienden el grado preescolar en la escuela primaria.

En Cuba, los principales investigadores de la teoría de la Educación Avanzada son: los Doctores Julia Añorga Morales, Norberto Valcárcel Izquierdo, Grisell González de la Torre, entre otros; quienes han coordinado acciones de formación y divulgación de los presupuestos de esta teoría educativa.

La teoría de los sistemas de superación; en esta área del conocimiento, ha logrado, identificar la manifestación del carácter sistémico en los procesos de superación, capacitación, preparación, desempeño y mejoramiento profesional y humano a diversos sectores y ramas de la economía, representado por los Doctores: María Elena Morejón. 1994, Orizón Arjona. 1996, Santos Soubal. 1997, González de la Torre. 1996, entre otros.

La teoría de Educación Avanzada, se trabaja desde un enfoque histórico-cultural, lo que ha permitido establecer la tecnología, para determinar problemas en diferentes contextos educativos o no, siendo otro de los elementos que se proponen en la misma. La Educación Avanzada, según la revisión y análisis documental realizado por la autora, se ha preocupado más por la teorización del proceso de superación (Dr.Tomás Castillo. 2003; Dra.Bárbara Manes. 2006) y de capacitación (Dra.Jannette Santos. 2005;y el Dr. Melchor Kú. 2005), el primero proponiendo al mejoramiento de los recursos humanos, como capital básico de cualquier sociedad, y el segundo, organizado en dirección del desarrollo profesional y laboral y asociada a la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, capacidades o competencias laborales.

El proceso de capacitación dirigido a los docentes, que estudia como objeto la autora, estará inmerso en la teorización que se realiza, en torno a la capacitación profesional y su enfoque sistémico (Dra. Julia Añorga y D. González de la Torre. 1996), y su carácter humanista (Dra. Julia Añorga y Valcárcel. 1999), a partir de emplear algunas de las alternativas que este paradigma educativo propone, que se concretan en la práctica educativa, para dar a conocer la organización de los contenidos, áreas y dimensiones a trabajar.

Por formas de organización de la Educación Avanzada se entiende: “la modalidad particular de organización y desarrollo de la misma, que se diseña y utiliza para mejorar la calidad de vida del hombre, haciéndolo más transformador, por cuanto su estructura propicia el desarrollo pedagógico y de producción de conocimientos y valores.” (6)

La sistematización realizada a las tecnologías de la Educación Avanzada, como alternativa educativa de la referida teoría, permite asegurar que éstas orientan la actividad práctica, a partir del conocimiento científico, organizado hacia la solución de problemas, con un carácter instrumental, y con la pretensión de racionalizar la práctica educativa.

En la revisión bibliográfica realizada por la autora se hace alusión a tres definiciones sobre estrategia, que se corresponden con el tema de esta investigación, las cuales se relacionan a continuación

Estrategia:

“Procesos de toma de decisiones (conscientes e intencional) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción” (7)

“Conjunto de decisiones programadas con el fin de que los alumnos adquieran determinado conocimiento o habilidades. Estas decisiones afectan tanto el tipo de materiales que se presentan para ser aprendidos como a su organización y las actividades desarrolladas para su tratamiento”. (8)

“Conceptos de forma, otras estrategias, tecnologías, instrumentos y métodos en que se debe ordenar la acción, para la consecución de determinados objetivos, propuestos a corto, mediano o largo plazo, explicando en su letra, la seguridad en la posibilidad de alcanzar los objetivos y cuáles son los factores que se atenderán” (9).

El análisis detallado de las definiciones anteriores, permite identificar como elementos comunes, que las estrategias van encaminadas a transformar el contexto, generar cambios; que las mismas tienen objetivos bien definidos y que están enmarcadas en

etapas. Elementos estos que utiliza la autora en la conformación de la propuesta elaborada.

Están conceptuadas como tecnologías de la Educación Avanzada, las siguientes: adiestramiento laboral; modelación de las capacidades y/o competencias pedagógicas, autosuperación, educación a distancia, sistemas de superación y extensión escolar.

Particular interés para la finalidad de esta investigación, relacionada con la capacitación de los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y niñas, tiene la autosuperación como tecnología, en su modalidad de autosuperación dirigida, porque esto permite preparar a estos recursos humanos desde el puesto de trabajo.

Los propósitos de las estrategias se vinculan, con las necesidades de cambios en el medio ambiente, la capacidad organizativa y la racionalidad en las acciones, por lo que se requiere definir en primer lugar su misión u objetivos; según la autora de este trabajo con esta investigación, se persigue el mejoramiento profesional y humano de los docentes que atienden el preescolar en la escuela primaria, para que se manifieste en su desempeño, haciendo uso de una óptima capacitación, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles .

La concepción estratégica para abordar la solución de uno o más problemas de la organización del proceso de Educación Avanzada, debe caracterizarse, según lo expresado por la Doctora: Julia Añorga (1999), al referirse a:

“Ir a la búsqueda de nuevas vías, a partir de la sistematización de lo mejor de la práctica educativa. Desarrollarse mediante un estilo participativo, que comprometa a los gestores y actores del proceso, en su pensamiento y actuación, y los estimule y beneficie en el clima socio-psicológico y la comunicación. Modelarse sobre presupuestos teóricos de la Educación Avanzada. Ser precisa, flexible, dinámica y con posibilidades de ajustarse al cambio. Proyectarse sobre los problemas que presentan los recursos laborales y de la comunidad, la situación socio-económica del entorno y el estado actual de desarrollo del conocimiento, la ciencia y la tecnología.”(10)

Se entiende por instrumentos de la Educación Avanzada “aquellos procedimientos conceptuados, y validados para facilitar la obtención y ordenamiento de hechos,

situaciones, conocimientos, habilidades y valores del sujeto participante en la investigación o proyecto educativo.”(11). Estos instrumentos facilitan a los gestores de la Educación Avanzada, la elaboración de forma más rápida de proyectos educativos en particular y de la producción intelectual en general.

Los elementos antes referidos, acerca de la Educación Avanzada, es fruto de la sistematización realizada por investigadores, que han trabajado la formación, preparación, superación y capacitación de los docentes.

Las condicionantes anteriormente identificadas, servirán de base orientadora para la modelación y fundamentación de la estrategia para la capacitación dirigida a los docentes del grado preescolar en la escuela primaria, relacionado con la problemática abordada en la investigación, ante la cual a la autora le surgen interrogantes como:¿Qué preparación poseen estos profesionales sobre vivencia?; ¿ Qué formación y preparación lúdica poseen?; ¿ Cómo deben utilizar las vivencias del contexto en los juegos de roles?; ¿Conciben el juego como una actividad práctica social variada?;¿Cómo se comporta el estado actual de la preparación de los docentes del grado preescolar en la escuela primaria, para conducir un proceso educativo desarrollador?

1.2 La capacitación del docente: retos y desafíos.

La pedagogía como ciencia es la encargada de ofrecer los métodos al educador, para enseñar, muchos fueron los pedagogos que se dedicaron al estudio y aplicación del pensamiento pedagógico en Cuba, con una visión muy bien definida, aunque en épocas diferentes, como prueba de estos por mencionar algunos se encuentran las figuras de: J. A Caballero, F. Varela J. L. Caballero y J. M. Pérez, que desde su tiempo, nos transmitieron el mensaje de enseñanza, legándonos un caudal inagotable de experiencias para la educación de las nuevas generaciones.

Estos pedagogos a través de su obra han dejado plasmadas las cualidades que han de caracterizar al educador; la relación de éstos con el educando y alertaban a los

mismos de los males que en cada época existían, brindándoles modelos de cómo ejercer su profesión, encontrando en sus pensamientos y postulados, una vigencia extraordinaria en nuestros días.

La propia dinámica del desarrollo científico ha permitido que el trabajo metodológico se realice a través de diferentes vías, en la Resolución Ministerial Número 85, se explicita cómo desarrollar la preparación metodológica, la autosuperación y la auto-preparación de los docentes, las que se han ido perfeccionando con el desarrollo de la educación.

Por todo lo antes expuesto se plantea que esta preparación se norma en los documentos y reglamentos, en los cuales se plasman con claridad la posibilidad del análisis, la discusión y el aporte creador del personal docente, el que se sustenta en tres direcciones de trabajo: la labor político- ideológico, la dirección científico- teórico y por último la dirección pedagógica- metodológica del personal, las cuales se interrelacionan entre sí, en el quehacer del trabajo educativo en los centros infantiles.

El corte histórico del trabajo metodológico tiene sus antecedentes en la acepción más estrecha del término, el cual contempla la labor que se realiza antes, durante y después de las actividades docentes y específicamente de la actividad fundamental de la edad, la que garantiza la eficiencia en la dirección del proceso educativo, mediante su aplicación consecuente y creativa. Para el cumplimiento de dicha responsabilidad los educadores deben poseer una formación lúdica. Por lo antes expuesto puede decir que para hacer un trabajo metodológico efectivo se exige del diagnóstico de cada docente, para determinar cuales son sus necesidades técnico – metodológica y científico- pedagógico que posibilite una dirección óptima de la actividad lúdica.

En la institución educativa está establecida la constante superación técnica metodológica del personal docente, de manera que se mantenga actualizado en el quehacer pedagógico. Este proceso de capacitación que se aspira en los docentes, es considerado como el escenario en el cual los agentes educativos dialogan, se conocen, se transforman, actúan, reflexionan, buscan soluciones a los problemas, intercambian saberes, experiencias e inquietudes, se trazan metas, se desarrolla la solidaridad y el compañerismo, se manifiesta el sentido de pertenencia, el compromiso,

en fin, los participantes aprenden en lo personal y social .Aspectos. que la autora asume a partir de los postulados de la Educación Avanzada y que se explicita por Añorza (2007).

Por otra parte el colectivo de autores del proyecto Capacitación Diferenciada, para los Agentes Educativos del Grupo Nacional de Educación Preescolar, asume la capacitación“(2007) como un, “proceso permanente que debe dar respuesta a las necesidades reales que estos tienen de acuerdo a su preparación para el cumplimiento de las funciones que le corresponden, al rol que debe desempeñar, a sus propias experiencias personales y profesionales, para un desempeño exitoso que se traduzca en una mejor formación, acorde a las exigencias planteadas para el mejoramiento de la atención educativa a la niñez de 0-6 años .(12)

Por lo antes expuesto, se plantea que en el proceso de capacitación están implícito determinados indicadores, los cuales forman un sistema de acciones que se entrelazan entre sí con un fin determinado, evidenciándose en la propuesta, el cual tiene sustento en el diagnóstico inicial de base en correspondencia con las necesidades de cada docente, su exigencia, los recursos a utilizar, lo que determinan el carácter de las acciones, al tomar en consideración el enfoque de sistema, el cual se fundamenta metodológicamente en los diferentes aspectos con que se interrelaciona.

En este sentido se explica cómo se diseña el sistema de capacitación, de acuerdo a la concepción que asume el Proyecto de Capacitación Diferenciada (2007), a partir del establecimiento de las cuatro fases siguientes:

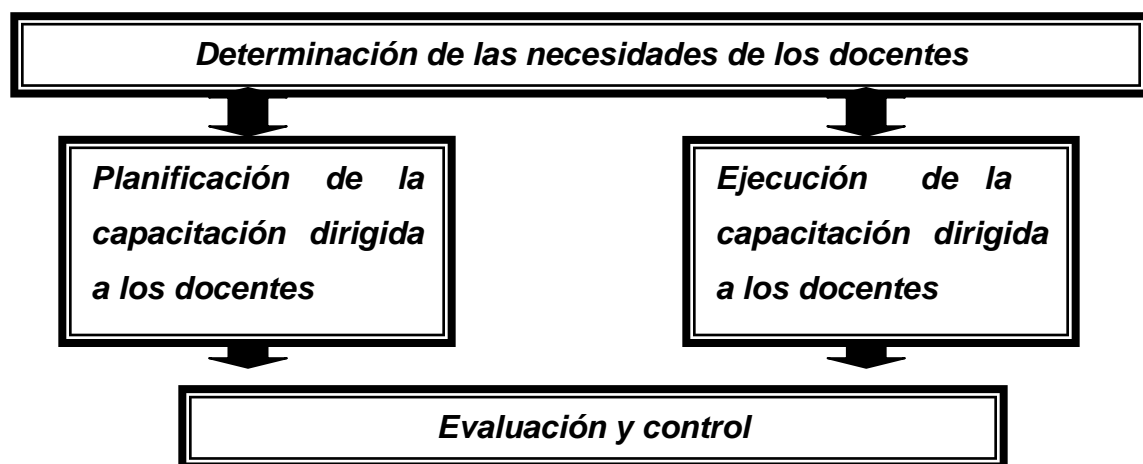
En la **primera fase**, un elemento importante es la detección de las necesidades de capacitación, la cual contempla la determinación del perfil de las necesidades presentadas de manera individualizada, y el encargo de la atención educativa a niños y niñas, para concebir diferenciadamente las acciones de superación de acuerdo a las necesidades de los docentes, evitando reproducción improductiva, comprometiendo al sujeto a ser activo promotor de su desarrollo profesional y personal.

Una **segunda fase**, es la planificación y diseño de capacitación, cuyo plan ha de basarse en las necesidades reales y un análisis crítico por parte de la estructura de dirección que es la encargada de su conformación en cuanto a los temas, metodologías, y recursos materiales identificados.

La **tercera fase**, tiene como propósito la ejecución de la capacitación diferenciada, la cual contempla la puesta en marcha de ésta, en consenso con los docentes. La misma debe ser correctamente planificada con un enfoque integrador, que aporte los elementos fundamentales en función de satisfacer las necesidades de los docentes, para lo cual se desarrollarán talleres con un enfoque participativo, haciendo la revisión y actualización de los conocimientos y fomentando el trabajo en equipo.

La **cuarta fase**, tiene como fin la evaluación, ésta constituye una forma de retroalimentación encaminada a corregir y a orientar acciones en la dirección adecuada, asegurando que se incorpore al quehacer pedagógico cotidiano

Representación de las fases del modelo de capacitación



Tal propósito se logra en la medida que exista una capacitación enfocada a las principales necesidades de los docentes, la cual debe tener como principios a partir del criterio de la autora los siguientes principios:

- Carácter teórico y práctico.
- Enfoque colaborativo.
- Fundamentos psicopedagógicos y metodológicos.
- Carácter sistémico y sistemático.
- Enfoque científico.
- Dimensión social con reconociendo a al diversidad y disposición al cambio.

1.3 La vivencia como una categoría fundamental en el desarrollo del niño y la niña.

La categoría vivencia ha sido estudiada a partir del enfoque histórico cultural, planteado en la fundamentación teórica de Vigotsky y sus seguidores. El autor considera la vivencia como la relación afectiva, la experiencia emocional del niño y la niña con el medio, y como el eslabón central en el desarrollo del niño y la niña. Plantea que al estudiar la influencia del entorno en el desarrollo del niño y la niña, los factores esenciales que explican esta influencia, son sus experiencias emocionales, que surgen de cualquier situación y determinan qué clase de influencia ejercerá sobre el niño y la niña dicha situación, por tanto, no son los factores del medio por sí mismos los que determinan, cómo influirán en el desarrollo del pequeño, sino, los factores que se aprecian a través del prisma emocional de la vivencia del niño y la niña.

Para Vigotsky, “la vivencia es la unidad de análisis de la situación de desarrollo, ya que en ella está representado lo que el niño y la niña experimentan a partir de las influencias que reciben del medio, y lo que aportan a sus vivencias en función del nivel de desarrollo alcanzado” (13). Por tanto, en una misma situación dos niños pueden tener vivencias diferentes con respecto a ésta.

El autor concibe la vivencia como la unidad de la personalidad y del entorno, plantea que cada vivencia es motivo de algo, es decir, no hay vivencias sin motivos y cada vivencia es personal. Siendo, en el desarrollo la unidad de elementos personales y ambientales, se forma en una serie de vivencias del niño y la niña.

Para Vigotsky toda crisis reside en la reestructuración de las vivencias interiores, y representa un momento de viraje, donde el niño y la niña pasan de unas vivencias a otras, de unas necesidades a otras, y esto condiciona el paso a una nueva edad. Vigotsky plantea: “los factores esenciales que explican la influencia del entorno sobre el desarrollo psicológico de los niños y las niñas, sobre el desarrollo de su personalidad consciente, son sus experiencias emocionales” (14).

Refiere que la experiencia emocional que emana de cualquier situación o de cualquier aspecto de su entorno, determina qué clase de influencia ejercerá sobre el niño y la niña esta situación o este entorno. Para él, en la vivencia siempre se está frente a una

unidad indivisible de las características personales y situacionales, las cuales se representan en la vivencia.

La experiencia emocional y las vivencias, permiten comprender las características que intervienen en la determinación de la actitud ante la situación dada, ya que en dependencia de las características que se posean, se experimentará la situación de una manera u otra y por tanto, un mismo acontecimiento es vivenciado de manera diferente, produce una experiencia emocional diferente.

Además las características personales de los niños y las niñas son movilizadas por una vivencia, por una experiencia emocional dada y se establecen y cristalizan dentro de esa vivencia, los diferentes acontecimientos pueden producir vivencias diversas en el niño y la niña. Vigotsky considera que al ser la unidad entre los rasgos personales y el entorno la vivencia, es un concepto que *“nos permite estudiar el papel y la influencia del entorno sobre el desarrollo psicológico de los niños y las niñas en el análisis de las leyes del desarrollo”* (15).

Bozhovich, expresa: “el papel de las vivencias en la formación de la personalidad y su relación con las necesidades, para ella el carácter de las vivencias debe definir el carácter y estado de las necesidades presentes en el sujeto y evidentemente, mientras más esenciales, fuertes y profundas sean estas necesidades, más fuertes y profundas resultarán esas vivencias. Se refiere a que el carácter de las vivencias, su fuerza y contenido, dependerá, en primer lugar, de las necesidades que dicha vivencia refleje y en segundo lugar, del grado de satisfacción de estas necesidades”. (16)

La autora plantea que para comprender cómo influye el medio en el niño y la niña, y en su desarrollo psíquico, es necesario analizar la relación del medio con las necesidades del niño y la niña, y en qué medida le permite o le priva de la satisfacción de esas necesidades. La vivencia refleja este aspecto de las relaciones con el medio, y por tanto, se constituye en una categoría de importancia para este análisis. Para ella tras la vivencia se encuentra el mundo de las necesidades y motivos del niño y la niña en su complejo entrelazamiento con las posibilidades de su satisfacción, con el cambio de unas necesidades por otras.

A partir del carácter de las vivencias se puede juzgar acerca de la estructura de la esfera motivacional del niño y la niña, que a su vez conociendo las necesidades y

aspiraciones de ellos, así como sus posibilidades de satisfacción, se puede predecir el carácter de las mismas.

El reflejo de la realidad está matizado por un tono emocional que determina la actitud del sujeto hacia la realidad. La vivencia como un reflejo del estado de satisfacción del sujeto con el medio social, permite que el este oriente su conducta, para disminuir o eliminar las contradicciones o desacuerdos con éste, por tanto, la vivencia es un elemento regulador de las interacciones del sujeto con la realidad; *esta es la función primaria de las vivencias*.

“Las vivencias comienzan a adquirir importancia por sí mismas una vez que se han formado en el sistema de los sentimientos, los afectos y los estados de ánimo, así el niño y la niña pueden tratar de sentir nuevamente algo que experimentaron como agradable. *En este caso la vivencia de medio de orientación, se transforma en el propio objetivo y conduce al surgimiento de nuevas necesidades, es decir, la necesidad de la propia vivencia*”. (17)

El estudio de las vivencias es de vital importancia al analizar las características del niño y la niña, y su situación social de desarrollo que Vigotsky concibió como: “*Aquella combinación especial de los procesos internos del desarrollo y de las condiciones externas, que es típica en cada etapa y que condiciona también la dinámica del desarrollo psíquico durante el correspondiente período evolutivo y las nuevas formaciones psicológicas, cualitativamente peculiares que surgen hacia el final de dicho período*”. (18).

Vigotsky plantea que la situación social del desarrollo, específica y determinada para cada edad, además regula estrictamente todo el modo de vida del niño y la niña o su existencia social. Plantea el desarrollo de nuevas formaciones que caracterizan en primer lugar, la reestructuración de la personalidad consciente del niño y la niña, que son el resultado o el producto del desarrollo de la edad. Una vez surgidas, las nuevas formaciones modifican la personalidad consciente del niño y la niña. Enfatiza: “*ya que el niño que ha modificado su personalidad ya es otro niño, su existencia social se diferencia esencialmente de niños de menor edad*”. (19)

Para Vigotsky la situación social del desarrollo es “*el sistema de relaciones del niño de una edad dada y la realidad social*” y refiere que si el niño y la niña han cambiado de

manera radical, es inevitable que esas relaciones se reestructuren. *"La anterior situación del desarrollo se desintegra a medida que el niño se desarrolla y se configura en rasgos generales y proporcionalmente a su desarrollo, la nueva situación del desarrollo pasa a convertirse en el punto de partida para la edad siguiente"*. (20)

Bozhovich plantea que: “ comprender la situación social del desarrollo, significa por una parte determinar el lugar que los niños y las niñas actualmente ocupan en el sistema de relaciones sociales, las exigencias que en relación con esto les plantea la sociedad y los derechos y obligaciones que conllevan. También es necesario tener en cuenta las posibilidades y necesidades surgidas en un anterior período y que tienen importancia actual, en correspondencia con la edad en que se encuentran los niños y niñas. Por tanto, es importante el análisis de los factores externos e internos del desarrollo del niño y la niña, tomados en su unidad e interdependencia, ya que sólo así se puede comprender la estructura de las necesidades y aspiraciones del niño y la niña”. (21)

Una definición significativa para la autora, además, retomada por las Doctoras: Lazara Anaís Granado Guerra y Pilar Rico Montero, por su implicación en el tema de esta investigación es la que se plantea a continuación:

Vivencias: relación emocional del niño y la niña con el medio, las cuales reflejan las principales necesidades, motivaciones y sentimientos del niño y la niña. Son aquellas experiencias que generan en los preescolares sentimientos de alegría, placer y felicidad pues se están satisfaciendo necesidades jerárquicamente relevantes, se está desarrollando su autoestima, su autovaloración y creatividad.

Esta autora plantea que para entender las particularidades de las vivencias de los niños y las niñas, es necesario analizar sus necesidades y aspiraciones en combinación con las posibilidades objetivas de su realización, y que esto se relaciona con dos conceptos fundamentales tratados en su teoría que son: la posición social y la posición interna.

La formación y desarrollo de la personalidad del niño y la niña se determina por la correlación entre la posición social, (lugar que ocupa en el sistema de relaciones accesibles para él), las exigencias que éste le plantea y las particularidades

psicológicas formadas como resultado de su experiencia anterior. De esta correlación surge la posición interna del niño y la niña.

“La posición interna se forma sobre la base de la actitud que el niño y la niña adoptan ante la posición objetiva que ocupan y la que desean ocupar, a partir de sus experiencias, posibilidades, necesidades y aspiraciones surgidas anteriormente, por tanto, la posición interna: es el sistema de las necesidades del niño y la niña, y de sus aspiraciones, representadas en las vivencias subjetivas correspondientes, que al interpretar y mediatizar la influencia del medio, se convierte en la fuerza motriz directa que desarrolla en él nuevas cualidades psíquicas “.(22).

1.4 Evolución histórica del juego

Las Naciones Unidas en su “Declaración de los Derechos del Niño”, ha proclamado que: “Cada niño y niña debe disfrutar plenamente de sus juegos y recreaciones...y que la sociedad y autoridades públicas deben preocuparse por promover ese disfrute de ese derecho” (23), a lo que la Msc Olga Franco García, le añadiría “...y ocuparse más de que los niños y las niñas jueguen”. (24)

El juego es, hoy por hoy, un tema tratado en muchos foros, porque para casi nadie es desconocido la significación que éste tiene desde el punto de vista educativo, terapéutico, como elemento de socialización, y transmisión y apropiación de cultura, costumbres, tradiciones y vivencias tanto positivas como negativas, aparecidas desde el prisma de la Psicología y la Pedagogía .

El juego es considerado por la Pedagogía Socialista, una forma de organizar la sociedad infantil, y la actividad más aceptada por los niños y las niñas edad preescolar, es un importante medio de educación comunista si se dirige adecuadamente.

Es en el juego donde se desarrollan las facultades físicas y espirituales, es el camino para el conocimiento del mundo que le rodea, y resulta eficaz para el desarrollo de cualidades, actitudes, habilidades y hábitos en los niños y las niñas de las primeras edades.

El juego es una escuela de los sentimientos de los preescolares. Los valores del juego son muchos, sin embargo, no todos los estudiosos del tema apoyan este criterio, y

discuten: si es un medio para promover el desarrollo infantil o es simplemente una actividad que sólo tiene valor en sí misma.

Desde tiempos remotos, hasta nuestros días, muchos filósofos, psicólogos, pedagogos, sociólogos, etnógrafos, antropólogos, genetistas y otros estudiosos de las diferentes ramas del saber humano han elaborado diversas teorías acerca del juego y su lugar en la vida del hombre.

Algunas de las primeras teorías sobre el juego relacionaban a éste con las capacidades estéticas y artísticas del ser humano, sin embargo, desde nuestra perspectiva actual, lo más significativo de estas primeras teorías era su énfasis evolucionista.

H. Spencer (1855), consideró que el juego se da por un exceso de energía, el cual es un ejercicio artificial que a falta de un ejercicio natural, se consuelan con acciones simuladas.

S. Hall (1904), abordó el juego también desde una perspectiva evolucionista, muy influida por los distintos estadios de evolución de las especies.

- El animal—trepan o se columpian.
- El salvaje—cazan o se esconden.
- El nómada—interés por los animales.
- El agrícola—patriarcal, muñecos y cavan en la arena.
- El tribal—juego en equipo.

Por tanto contenido del juego y orden de aparición, reflejan las etapas que precedieron la aparición del hombre.

Teorías como las de Spencer o Hall nos sirven hoy, para ilustrar con qué ingenuidad se extrapolan las ideas evolucionistas al desarrollo del juego infantil. Servieron también para plantear que el juego infantil es un concepto clave a la hora de entender el desarrollo humano.

Las teorías clásicas sobre el juego infantil ejercen una notable influencia sobre las investigaciones actuales. Nos referiremos a algunas de ellas: la teoría pre- ejercicio de K. Groos (1896), plantea que el juego es un modo de ejercitar los instintos antes que estos se desarrollen. El juego es una conducta irrelevante para la supervivencia. Compara los elementos del juego con comportamientos serios. Históricamente la teoría de Groos, sirvió como puntos de referencia para desarrollar otras teorías, frente a la

que se opuso Butendijk en 1934, que explica el juego desde las características de la infancia. Según él, el juego es consecuencia de la propia infancia, que tiene características diferentes en el adulto.

La timidez, la ambigüedad y la impulsividad son las condiciones que posibilitan el juego de los niños y las niñas. En estas teorías subyace el aspecto biológico, ya que absolutizan los instintos, la maduración espontánea, sentimientos inferiores, sin ver para nada el carácter histórico- social de éste.

Otras de las teorías clásicas sobre juego se la debemos al padre del Psicoanálisis, S. Freud (1905), el que como Groos comienza vinculando el juego a los instintos y más específicamente, el instinto del placer. Más adelante modifica su teoría y lo explica desde las experiencias reales, principalmente aquellas desagradables o traumáticas. Su criterio es que el juego compensa o neutraliza los aspectos más traumáticos de la realidad. Planteó cómo en los sueños, el juego es expresión de procesos a los que no tenemos acceso directo. Estas teorías convergen en negar la utilización del juego con fines educativos, y por tanto, negar el papel del adulto en esta actividad, por considerarla resultados de impulsos conscientes con carácter instintivo.

Desde una perspectiva psicológica, Piaget (1946), plantea que el juego es la expresión del desarrollo del niño. Plantea que el juego simbólico es el egocentrismo al estado puro. Para este estudioso, el juego se modifica en la medida que se transforman las estructuras intelectuales. El juego es una actividad de asimilación. El juego con reglas evoluciona desde reglas inimitables y eternas hasta entenderlas como un acuerdo entre los jugadores. Planteó que el niño tiene necesidad de jugar, al ser la forma de interacción con la realidad.

En la formulación positiva, esta teoría considera que el juego sirve para consolidar las estructuras intelectuales a medida que se van adquiriendo, y en la formulación negativa se asemeja a la psicoanalista.

Desde la perspectiva pedagógica, también asumieron el juego:

- Clapared (1916), restituyó el valor del juego en el aprendizaje.
- Decroly (1937), aplicó el juego para facilitar el aprendizaje en los niños con problemas mentales y de interrelación.

- Frevnet (1957), promovió el método de la enseñanza basado en el entusiasmo, espíritu de creatividad, y la iniciativa que caracteriza la actividad lúdica,

En la década de los 50 se fomentaron investigaciones acerca de la relación entre jugar y aprender. Otros pedagogos y psicólogos soviéticos han estudiado el tema del juego infantil, entre los que podemos citar a Krupskaya y Makarenko que sentaron las bases para trabajos posteriores, como el de Ushinki, quien dio una explicación materialista de la esencia del juego.

A. Usova, considera el juego no sólo como medio de educación para la vida, sino, una forma de organización de la vida y la actividad más cercana a los intereses infantiles.

D. Elkonin, discípulo de Vigotski expone de manera sistémica los presupuestos de la teoría y los datos empíricos recogidos. No podemos dejar de mencionar a Vigotski en este contexto como precursor de la teoría Histórico –Cultural, quien valora la naturaleza social de los niños mientras juegan. Plantea que son los deseos insatisfechos del niño, los que lo impulsan a crear situaciones fingidas que permite realizarlos. El niño pasa de un juego individual a otros que requieren de creación de situaciones sociales. La actividad lúdica crea constantemente Zona de Desarrollo Próximo.

Ellos han demostrado con una base verdaderamente científica, dialéctica- materialista el origen histórico- social del juego, su carácter humano, la importancia para el desarrollo físico, psíquico- social, y espiritual de los niños y las niñas, y sus fines educativos a partir de la adecuada dirección pedagógica.

Lo anterior pone de manifiesto la inconsistencia de las concepciones biologicista, que consideran al juego como resultado de la maduración espontánea, por inclinaciones instintivas y congénitas.

En el contexto cubano no podemos dejar de citar a José Martí, que desde una óptica muy amplia reconoce los valores del juego, además de ser nuestro insigne pedagogo.

E, J Varona (1877), en carta a su sobrina se refirió a las virtudes del juego cuando expresó: "... nos mata la precocidad, todas nuestras fuerzas deben tender a este fin salvador: prolongar la infancia. "(25)

A.M.Aguayo, destacado pedagogo cubano resumió lo que podía llamarse la pre-historia de la pedagogía del juego, cuando expresó que la comprensión de este medio

pedagógico se inició en la edad grecorromana, olvidado en las etapas medievales, y resurgió en el siglo XIX con la creación del Kindergarten. Explica que para la comprensión más acabada del problema, debemos ver en relación con las teorías psicológicas, la historia de la pedagogía preescolar, donde la instrucción ocupó un lugar priorizado y los juegos destinados a la enseñanza, un primer plano.

Por esta razón los filósofos y pedagogos anteriores al siglo XX, aunque desde diferentes posiciones teóricas, coincidieron en que el juego responde a una necesidad del niño y la niña, pero se interesaron sólo en utilizarlo con fines didácticos, sin embargo, los psicólogos con puntos de mira diferentes, consideran que tiene importancia esencialmente en la edad preescolar, y por consiguiente está presente en todos los sistemas educativos para estas edades. Con marcado énfasis en Cuba donde la Educación Preescolar se hace extensiva a todos los niños y niñas de 0 a 6 años, a través de las diferentes vías establecidas por el Sistema Nacional de Educación: la institucional y no institucional: el círculo infantil, el grado preescolar en la escuela primaria y el Programa Educa a tu Hijo.

El tipo de juego característicos de la edad preescolar es el juego de roles, sin embargo, se empezó a utilizar tardíamente en relación con los demás, por lo expuesto anteriormente. Sin duda la utilización del juego con fines educativos sitúa a los pedagogos ante un problema. ¿Debemos concebirlo de manera libre? ¿Debemos entender la necesidad que el educador participe en él?

Los criterios se agrupan en dos vertientes:

1. Los partidarios del juego libre (consideran el juego innato e instintivo).
2. Los que desde una óptica histórico-cultural consideran la naturaleza social y que se desarrolla bajo la influencia del adulto.

Tomando en consideración lo anterior en la década del 70 comenzó a abordarse el juego de roles y sus posibilidades educativas, por investigadores cubanos como Mercedes Esteva Boronat, y otros que profundizaron en la realidad existente en las instituciones preescolares cubanas, considerando también los métodos de dirección pedagógica, el desarrollo de la independencia, donde debemos destacar como resultado importante, la elaboración de un instrumento para valorar el desarrollo alcanzado por los niños y niñas en el juego.

Se realizó otra investigación dirigida a solucionar dificultades de interrelaciones entre los niños y las niñas mediante el juego de roles. Se hicieron estudios sobre la influencia del juego de roles en el desarrollo intelectual, y en cuanto a la organización del juego conjunto en el Programa Educa a tu Hijo.

Otros investigadores como Irene Rivera, Alexis Aroche y Olga Franco han investigado sobre la organización y dirección del juego en el ciclo, a partir de implantarse esta concepción.

Las recomendaciones derivadas de estas investigaciones constituyen orientaciones de los juegos en la Educación Preescolar, donde se ha puesto de manifiesto una vez más que el desarrollo del juego, y las relaciones que en él se producen son de vital importancia en el desarrollo de la personalidad integral y multifacética de los niños y niñas de edad preescolar, donde el juego es la actividad rectora, y se considera como una actividad práctica social variada que contribuye al desarrollo de vivencias en los preescolares, razón que nos convoca a realizar esta investigación, específicamente con niños y niñas del grado preescolar en la escuela primaria, para los cuales el juego de roles es fundamental en su desarrollo y a través de los mismos pueden expresar sus vivencias positiva, como evidencia de sus experiencias en los diferentes ámbitos (la escuela, familia, comunidad).

El desarrollo histórico del juego como una forma particular de actividad infantil, está relacionado con el cambio de posición del niño y la niña dentro de la sociedad, en el transcurso de la historia de la humanidad.

En el estudio del surgimiento histórico del juego se destacan los trabajos de etnógrafos que describieron las características de la vida de los niños y las niñas, así como su posición en los distintos períodos del desarrollo de la sociedad, haciendo una gran contribución al estudio del tema. Como refiere D. Elkonin,..." para investigar el surgimiento del juego, es imprescindible ver el lugar que el niño y la niña han ido ocupando en los diferentes momentos históricos en la sociedad". (26).

Entre estos estudios se destacan los trabajos de los etnógrafos M.O.Kosven, G.Novitski, R.Alt, y Margaret Mead. Casi todos estos investigadores enfatizan en que en la sociedad primitiva no existía un límite riguroso entre niños, niñas y adultos, al estar los primeros incorporados tempranamente al trabajo, ya que los instrumentos

primitivos y las formas de trabajos eran simples y por tanto asequibles a los pequeños, lo que les posibilitaba una participación directa en el trabajo,. Por tanto, *“no existía el juego como actividad separada del trabajo”*. (27).

La relación del niño y la niña con la sociedad se realizaba de forma directa mediante el trabajo, y no era necesario reproducir la vida de los adultos en condiciones particulares; según Elkonin, por esta causa no se plantea en estos niños y niñas la necesidad del juego de roles.

Al comenzar a complejizarse las condiciones de la sociedad, con niveles de producción superiores, con medios y procedimientos de trabajos más complejos, también los niños y las niñas comienzan a tener una participación menos directa en los distintos tipos de trabajo. La posición del niño y la niña en la sociedad comenzó a cambiar, ahora no se insertaban fácilmente al trabajo, pues tenían que aprender los diferentes usos de los complicados instrumentos que iban surgiendo; para esto los adultos fabricaron herramientas a escala, que surgen de la necesidad de enseñar a los niños y a las niñas el modo de usarlos, para que les sirviera para realizar los trabajos en un corto período de tiempo, ya que debían asimilar sus formas de uso antes de participar junto a los adultos en la actividad de trabajo y, por tanto la edad en la cual los niños y las niñas se incorporaban a esta actividad fue aumentando.

Luego en una etapa de desarrollo de la producción más avanzada, aumenta cada vez más el grado de complejidad de los instrumentos de trabajo, y se elevan las exigencias de la sociedad ante la posibilidad de incorporación de los niños y las niñas al trabajo y la vida de los adultos. En ese momento se produce un cambio radical en la vida y en la posición social del niño y la niña, que ya no van a estar involucrados directamente en la vida, en las relaciones con los adultos, ni en el trabajo que éstos realizan.

Los niños y las niñas comienzan a utilizar los juguetes simbólicos con los cuales participan de manera simbólica en la vida de los adultos. Las herramientas de trabajo, al ser reducidas, se parecían a las originales sólo exteriormente; a decir de Elkonin, ahora se han simplificado y han perdido su función inicial.

“En este nivel de desarrollo de la sociedad surge el juego de roles, en el cual los niños y las niñas satisfacen su necesidad de convivir conjuntamente con los adultos”. (28). El

surgimiento del juego está relacionado con condiciones sociales determinantes de la vida del niño y la niña en sociedad y por tanto, es importante destacar que de esto se desprende su origen y naturaleza social

1.5 Lugar que ocupa el juego en las preferencias de los niños y niñas del grado preescolar.

La actividad de juego ocupa con respecto a otras actividades el lugar más importante en las preferencias de los niños y las niñas, la mayoría de las vivencias expresadas por ellos están relacionadas con esta actividad, que se puede considerar como una necesidad para ellos, debido al fuerte vínculo emocional con ésta, y el deseo ellos de poder realizarla en todos los ámbitos cotidianos (la escuela, la casa, el barrio). Igualmente necesidades como la de relacionarse con los iguales, la de diversión y la búsqueda de placer, que tienen gran importancia para los niños y las niñas, son satisfechas mayormente en la actividad de juego.

Es significativo que el juego se observa también, como una motivación para la realización de otras actividades, evidenciándose aquí la necesidad que tienen los niños y las niñas de jugar. Se reconoce la posición que ocupa la actividad de juego en la jerarquía motivacional del niño y la niña, respecto a otras actividades.

La preferencia por esta actividad se devela de igual forma al indagar la vivencia de tiempo real y deseado con respecto a las actividades, constatando que tanto el tiempo real como deseado en todos los ámbitos es mayor con respecto a la actividad de juego, que en las restantes actividades. Los niños y las niñas expresan directamente la preferencia por esta actividad al preguntarles: ¿Cuál es la actividad que más les gusta realizar?

Es importante destacar que además del juego existen otras actividades: deportivas, recreativas y culturales, entre otras, que son importantes para los niños y las niñas y hacia las cuales expresan sus vivencias, mostrando un vínculo positivo con respecto a ellas. Entre las principales motivaciones para realizar dichas actividades se encuentran, las relaciones con la familia, con los iguales y la diversión, las cuales son importantes para el desarrollo emocional del niño y la niña.

Juego de roles

El juego de roles es una actividad que está en gran medida determinada por la iniciativa y el interés de los niños y las niñas; su contenido, participantes, así como los

medios necesarios para su ejecución, deben ser elegidos por ellos mismos. En el juego el niño y la niña descubren las relaciones que existen entre las personas, los deberes y derechos. Según lo expresado por Venguer, el cumplimiento de un rol dentro de un juego consiste en cumplir los deberes que el juego impone y hacer valer los derechos con relación a los demás.

En el juego se puede distinguir: el argumento, el contenido y el tipo de interrelaciones. La realidad representada en el juego es el argumento; desarrollándose en la medida que el niño y la niña van conociendo y familiarizándose con la vida de los adultos, lo que permite que la calidad, las interrelaciones y el tiempo aumenten.

Mujina considera que con el aumento de la variedad de los argumentos, se incrementa también la duración de los juegos de roles. Los juegos de los niños y las niñas pequeños duran diez o quince minutos, los de edad media duran de cuarenta a cincuenta minutos y los de los mayores, horas y hasta días. Pero en un mismo argumento, los preescolares pueden destacar como aspecto fundamental en la vida de los adultos, desde la reproducción de las acciones reales en los preescolares menores; las relaciones entre las personas; en los de edad media; hasta la subordinación a las reglas que se dan dentro de un rol asumido en los preescolares mayores. Este aspecto que los niños y las niñas van a destacar como esencial dentro del argumento es el contenido del juego.

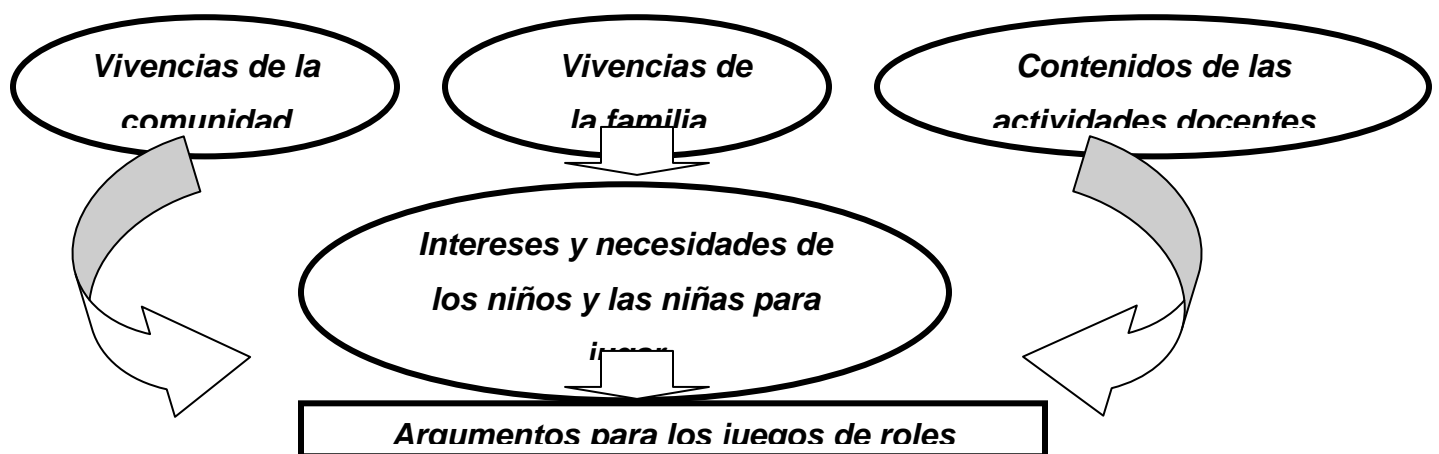
Venguer plantea que en el juego de roles existen dos tipos de interrelaciones, éstas son las lúdicas y las reales. Las primeras reflejan las relaciones en cuanto al argumento y las segundas son las relaciones que se dan en los niños y las niñas al realizar una tarea en común, éstas se pueden dar fuera del juego para organizarlo y dentro de éste, ya sea de forma encubierta o para reorganizarlo. Plantea que los niños y las niñas deben ponerse de acuerdo en cuanto al argumento, a la distribución de los roles y discutir las cuestiones e incomprendiones que pueden surgir durante el juego.

D. Elkonin propone distintos niveles de desarrollo del juego. Afirma que éste va de la acción concreta con los objetos a la acción lúdica sintetizada, y luego a la acción lúdica protagonizada. Analiza la evolución o desarrollo de los juegos, teniendo en cuenta el contenido, la presencia del papel en el juego, la lógica de las acciones y la actitud del niño y la niña ante esta. Este autor refiere que el contenido del juego evoluciona desde

las acciones con los objetos a las acciones del papel y las relacionadas con la actitud adoptada ante otras personas.

La presencia del papel en el juego y la lógica de las acciones están matizadas por las características del contenido en cada etapa y la actitud del niño y la niña ante la alteración de la lógica de las acciones, evoluciona desde un nivel donde esta lógica se infringe con facilidad, hasta donde la infracción no se acepta, se protesta invocando la racionalidad de las reglas de los roles y se aceptan las infracciones si éstas aparecen en el niño o en la niña como una “forma peculiar de juego”. (29).

En relación con lo antes expuesto, el autor define el juego como: “Es una actividad propia del niño y la niña, desprovista de interés material, abierta a las diversas interrelaciones con los demás niños y niñas y con los objetos del entorno, es campo de alegría y reafirmación de sus nociones acerca del mundo y de obtención de otras nuevas, está íntimamente ligado al desarrollo integral de personalidad. El juego es una actividad práctica social variada”.(30) Lo que es retomado por la autora en la conformación de la estrategia para la utilización de las vivencias del contexto en los juegos de roles.



1.6 Características del niño y la niña del grado preescolar.

- El niño en el grado preescolar mantiene un estado emocional estable, alegre y activo, pues resuelve por sí mismo los conflictos que se le presentan en el juego y las actividades dirigidas por la maestra, muestra buenas relaciones con sus coetáneos y los adultos que lo rodean.
- Identifica a su país, los símbolos patrios y personajes históricos de la Patria, reconoce el significado de las fiestas y conmemoraciones nacionales.

- Traza un objetivo laboral y planifica sus acciones, realiza con agrado las actividades laborales que implican acciones coordinadas y cuida correctamente los implementos de trabajo.
- Conoce los sitios nacionales más relevantes y los de su entorno local, los lugares públicos más significativos, las características principales de la ciudad y el campo; los tipos de trabajo y sus interrelaciones
- Planifica y desarrolla juegos de común acuerdo con los demás participantes y crea situaciones lúdicas donde incluye diversos objetos sustitutos o imaginarios.
- Muestra persistencia por vencer las dificultades, cumple las tareas propuestas hasta el final y es capaz de seguir diversas instrucciones durante el proceso educativo, mostrando responsabilidad por el cumplimiento de las tareas encomendadas.
- Expresa sus ideas y deseos de forma intencional, clara y siguiendo un orden lógico.
- Expresa de forma verbal y plástica sus valoraciones de la naturaleza, el medio circundante y las obras de arte.
- Planifica su actividad plástica y expresa lo que hizo.
- Utiliza y combina diferentes materiales en su producción plástica.

Capítulo 2. Análisis de los resultados a partir de los principales métodos, técnicas y procedimientos utilizados.

En este capítulo se presenta la concepción metodológica de esta investigación, la cual parte del estudio de la bibliografía especializada acerca del tema, para posteriormente apoyado en los datos empíricos, obtenidos en el diagnóstico de constatación del problema, determinar los presupuestos teóricos y metodológicos particulares de la misma.

En el mismo, se hace referencia a los resultados del diagnóstico inicial aplicado a las maestras, con el fin de constatar el nivel de preparación de las mismas, para estimular en los niños y las niñas a la utilización de las vivencia del contexto en los juegos de roles. Además, se describe la estrategia de capacitación elaborada con su fundamentación, objetivo general y específicos, vías para su instrumentación y la valoración de la efectividad de la misma en la práctica educativa.

2.1 Metodología de los métodos empleados.

La entrevista a los docentes, niños y niñas del grado preescolar de la escuela primaria. Ver Anexo 1 y Anexo 2.

Al referirnos a los docentes, la técnica utilizada consta de siete preguntas, permitió constatar el nivel de preparación que poseen las maestras del grado preescolar de la escuela primaria, en cuanto al conocimiento de las vivencias de los niños y niñas en los diferentes ámbitos (escuela, familia, comunidad), cuando realizan los juegos de roles. Además, se aplicó a los niños y niñas de la muestra estudiada, un instrumento concebido, para conocer el comportamiento de sus vivencias en los juegos de roles.

Los instrumentos fueron concebidos a partir de tres categorías esenciales:

- Preparación del docente (observación y entrevista).
- Auto superación (observación y entrevista).
- El comportamiento de los niños y las niñas para la utilización de las vivencias en los juegos de roles (observación y entrevista).

La entrevista concebida para los niños y niñas, cuenta con espectro de 11 preguntas, inclinadas a indagar la disposición, tiempo y contenido de los juegos de roles. La

técnica se aplicó en dos sesiones de trabajo, donde los niños y las niñas cooperaron con sus respuestas claras y precisas.

Entre las principales esferas contenidas en los indicadores de análisis, según el objetivo de la técnica, se encuentran:

- La disposición de los niños y niñas para los juegos de roles.
- Tiempo dedicado a los juegos.
- Contenidos de los juegos de roles.

La escala valorativa que se utiliza es del 1 al 5, con los siguientes criterios:

1: significa que es absolutamente negativo.

3: significa el término intermedio entre el 1(todo negativo), y el 5 (todo bien), porque existen tantos factores positivos como negativos.

Tanto el 2 como el 4 significan estados intermedios, que va más hacia lo negativo el (2), o hacia lo positivo el (4).

Observación a docentes y preescolares en la actividad de juego.

Tiene el objetivo de comprobar el desempeño del docente, sobre la utilización de las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y las niñas del grado preescolar, para lo que se concibió un instrumento que fue aplicado en cuatro sesiones de trabajo.

La guía de observación fue tomada, del Estudio Longitudinal del Proceso Educativo y del Desarrollo de los niños y niñas del cuarto año de vida hasta el primer grado, la cual fue aplicada en nuestro país.

Dicho instrumento se concibe a partir de tres dimensiones: creación de condiciones, dirección pedagógica y valoración del nivel de juego. Para la valoración de éstas, se emplean índices de valoración contemplados en valores de 1 a 5 puntos:

El 1 significa que es absolutamente negativo, que nunca se hace.

El 3 significa el término intermedio entre el 1(todo mal) y el 5 (todo bien), porque existen tantos factores positivos como negativos.

Tanto el 2 como el 4 reflejan estados intermedios, que van hacia lo negativo el (2) y hacia lo positivo el (4).

Se encerrará en un círculo la valoración cuantitativa de lo observado. Ver Anexo 3.

Cuestionario a los niños y niñas del grado preescolar.

El cuestionario elaborado consta de 20 preguntas, se aplicó en dos sesiones de trabajo, y se utilizaron las siguientes categorías.

- Actividades preferidas: principales actividades que se encuentran en la preferencia de los niños y las niñas. Lugar en que se encuentran las actividades en la jerarquía motivacional de éstos.
- Juegos más frecuentes: juegos que los niños y las niñas mencionan con más frecuencia.
- Vivencias relacionadas con el juego: experiencia emocional que expresan los niños y las niñas con respecto al juego. Ver Anexo 4.

Análisis de documentos.

Se realizó para constatar la planificación, organización y evaluación que hacen los docentes del juego de roles en el grupo de niños y niñas que atienden, así como de las orientaciones que reciben por parte de las estructuras de dirección (visitas, colectivos territoriales etc.), referidas al tratamiento que deben dar al juego de roles teniendo en cuenta las vivencias del contexto.

2.2 Análisis de los resultados de los instrumentos aplicados a los docentes, niños y niñas, para la exploración de los elementos relacionados con el tema de la investigación, (diagnóstico inicial).

Con el objetivo de recoger información actualizada, sobre los elementos relacionados con la preparación que poseen los docentes, se **entrevistaron y observaron** los mismos, a partir de 3 dimensiones fundamentales: la preparación del docente, la autosuperación y el comportamiento del niño y la niña, para la utilización de las vivencias del contexto en los juegos de roles; siendo estos los elementos que se evalúan durante la actividad lúdica, cuyos resultados se reflejan a continuación.

Tabla: 1

Resultados de la entrevista aplicada a los docentes. (Preparación)

Indicadores	Docentes			
	Total	Con preparación	Sin preparación	%
Teoría de vivencia.	2	1	1	50
Elementos teóricos y metodológicos de juego.	2	1	1	50
Juego de roles.	2	0	2	100

En lo que respecta a la preparación de los docentes, para el tratamiento de las vivencias del entorno en los juegos de roles de los niños y las niñas del grado preescolar de la escuela primaria, pudimos constatar, que el 50% de los docentes expresan que tienen dominios teóricos, acerca de las influencias que tienen las vivencias en el desarrollo de los juegos de roles, ya que a través de éstas los preescolares asumen modos conductuales acorde a los principios de nuestra sociedad, el otro 50% expresa que no están preparadas para dar tratamiento a las vivencias del contexto, por no atribuirles la importancia que éstas poseen para el enriquecimiento de los mismos.

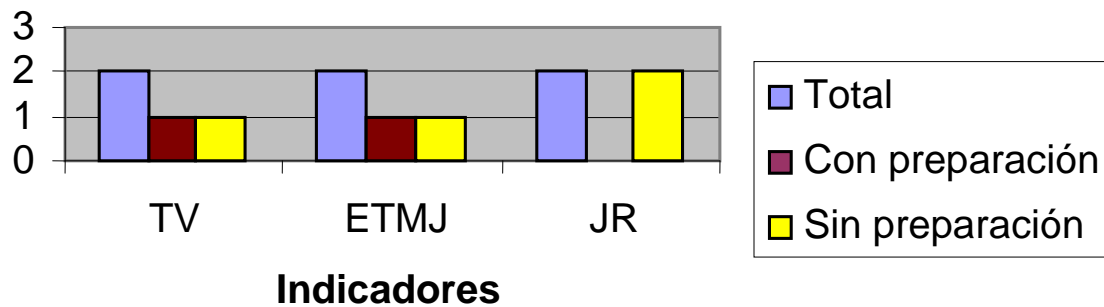
Otro de los elementos indagados, se refiere al dominio de los fundamentos teóricos sobre los juegos de roles y los indicadores para valorarlo, así como las metodologías para su realización.

En lo referido a la importancia del juego, el 100% de la muestra se declaran sin preparación, aunque reconocen el valor educativo de éste.

Se pudo conocer además, que en los programas la información que existe acerca de las vivencias es muy limitada.

Por otra parte se corroboró que los docentes, no son capaces de establecer las relaciones directas entre las vivencias que aporta el contexto y los juegos de roles, desarrollados por los pequeños, lo que trae como consecuencia que estas actividades no sean variados, creativos ni desarrolladores.

Resultados de la entrevista aplicada a los docentes



Ver Anexo 5

Leyenda:

TV: Teoría sobre vivencias.

ETMJ: Elementos teóricos y metodológicos del juego.

JR: Juegos de roles.

Tabla: 2

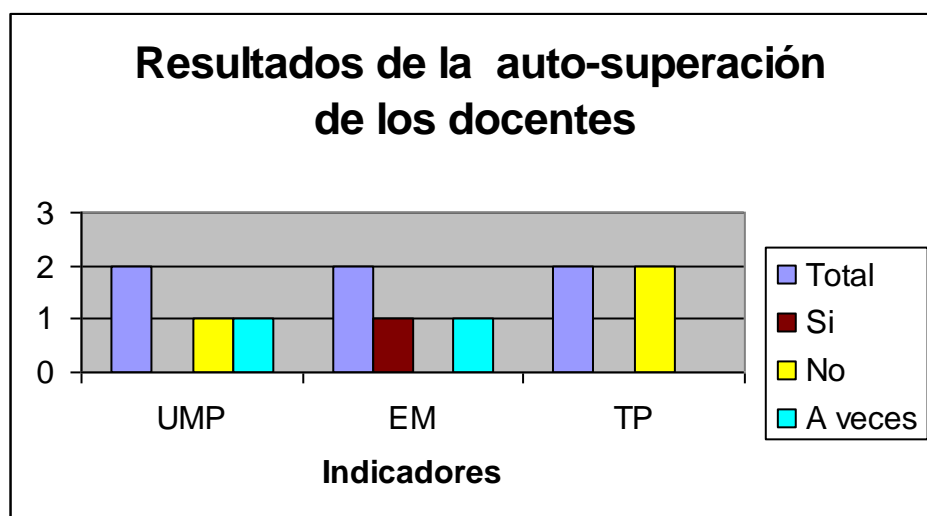
Resultado del diagnóstico de la auto-superación de los docentes:

<i>Indicadores</i>	<i>Auto-superación</i>			
	<i>Total</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>	<i>A veces</i>
Utilización de métodos y procedimientos.	2	0	1	1
Elaboración de medios.	2	1	0	1
Temas preferidos.	2	0	2	0

En la categoría autosuperación, se pudo constatar que el 50% de los docentes, utilizan los métodos y procedimientos de la actividad lúdica de manera poco consciente, es decir, sin responder a las necesidades educativas y a las potencialidades de los pequeños, lo que es significativo para la autora, puesto que en el caso de manifestar vivencias negativas, no le dan el tratamiento oportuno.

Dentro de esta misma categoría se explora lo relacionado con la elaboración de medios y accesorios, que posibiliten la utilización de las vivencias del contexto en los juegos de roles, pudiéndose constatar, que de las 4 actividades observadas, sólo en 1 existían materiales suficientes para la representación de las vivencias del contexto, lo que representa el 25%, constituyendo esto un aspecto significativo, puesto que desde la dimensión de la creación de condiciones, no se trata de manera intencionada

Los temas preferidos para los juegos de roles, constituyó otro de los indicadores explorados, expresándose por el 50% de la muestra, que prefieren cualquier tema de juego, señalando como lo más importante , que agrupen la mayor cantidad de niños y niñas , sin tomar en consideración la pertinencia o no, respecto al contexto.



Ver Anexo 6

Leyenda:

UMP: Utilización de los métodos y procedimientos

EM: Elaboración de medios

TP: Temas preferidos

Tabla: 3

Resultados de la entrevista aplicada a los niños y las niñas.

	Escala
--	---------------

Número	Categorías	1	2	3	4	5
1	Disposición para el juego	2	3	5		
2	Tiempo que dedican a los juegos	5	5			
3	Contenidos de los juegos	5	4	1		

Para explorar el comportamiento de los niños y niñas, para utilizar las vivencias del contexto en los juegos de roles, mediante el indicador de la variabilidad de expresiones, se conoció que en un 70% son positivas, ya que se corresponden con modos de actuación consecuentes con los principios de nuestra sociedad, mientras que el 30% expresan vivencias negativas referidas esencialmente, al maltrato a otros niños, negarse a cooperar con la organización del área de juego, así como a hábitos, relativos a: el alcoholismo y el tabaquismo.

En otro sentido se conoció que la frecuencia de expresiones, en correspondencia con el contexto se manifiesta en un 30%, lo que evidencia que no se aprovechan en los juegos, los elementos que aporta el entorno para el desarrollo de los juegos de roles; cuestión esta que se ha manifestado en las 3 dimensiones exploradas.

Para hacer un análisis más detallado de los resultados en los niños y niñas, se utilizó la entrevista, la cual se concibió a partir de las tres categorías que a continuación se exponen, las que permitieron sintetizar los indicadores valorados:

- Disposición de los niños y niñas para los juegos.
- Tiempo dedicado a los juegos.
- Contenidos de los juegos.

Como se puede apreciar, el comportamiento de las categorías concebidas, para las entrevistas realizadas a los niños y las niñas, no fueron favorables, puesto que se evaluaron en la escala de 1 a 3 puntos respectivamente, lo que permitió conocer que los indicadores concebidos en dicha categoría estuvieron afectados.

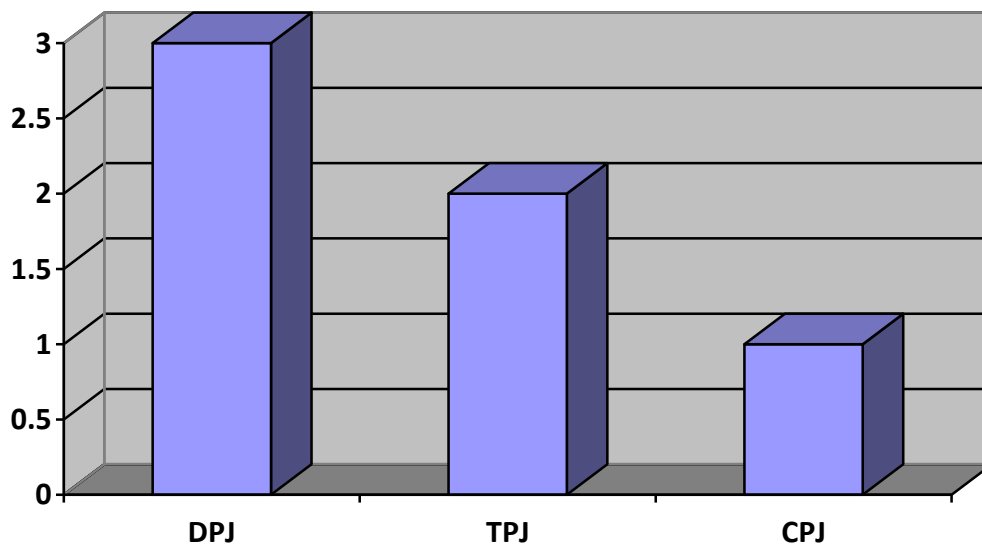
Por ejemplo, en la entrevista realizada se observa que aunque existen 5 niños y niñas que manifiestan disposición para el juego, lo que representa el 50%, existen 3 y 2 preescolares que se ubican en la escala de 2 y 3 puntos respectivamente, por no manifestarse motivados por los juegos de roles que se desarrollan, los que requieren

de la estimulación de la maestra, no obteniéndose variedad en las acciones que realizan los pequeños.

En cuanto a la categoría del tiempo que dedican al juego, ya sea en el contexto de la escuela, la familia y la comunidad, se constata que el 50% de la muestra se ubica en la escala de 1 y 2 puntos, lo que evidencia que el juego de roles no ocupa la mayor parte del tiempo activo del niño y la niña, pudiéndose conocer además que los juegos que más les gustaría realizar son los que pertenecen a los de movimiento.

Se pudo apreciar en la categoría referida a los contenidos del juego, que el 50% de los niños y niñas se ubican en la escala de 1 punto, ya que se muestran poco expresivos, al referir de manera precisa los juegos que prefieren en los diferentes contextos en la escala de 2 puntos, se ubican 4 niños y niñas, los que mencionan algunos juegos, con tendencia específicamente a los que se desarrollan en la escuela, siendo los que más se reiteran, por orden jerárquico los de movimiento, los musicales, y en un tercer nivel los juegos de roles, específicamente el de la escolita.

Lo anterior es significativo para la autora, porque se evidencia un tratamiento insuficiente por parte de los docentes, a las vivencias que poseen los preescolares respecto a los diferentes ámbitos, para la planificación y el desarrollo de los juegos de roles, viéndose afectado el carácter social de éste, lo que trae como consecuencia una deficiente motivación y estabilidad de los pequeños en dicha actividad.



Leyenda:

D P J: disposición para el juego.

T P J: tiempo para el juego.

C P J: contenido del juego.

Tabla: 4

Resultado de las observaciones a las actividades de juego de roles.

		Escala Valorativa				
Número	Categorías	1	2	3	4	5
1	Creación de condiciones		X			
2	Dirección Pedagógica	X				
3	Evaluación del nivel de juego.			X		

Con el objetivo de recoger información sobre la dirección del juego de roles en la práctica educativa, para corroborar el tratamiento a las vivencias del contexto en la actividad lúdica, se aplicó la observación a cuatro actividades, y los resultados se reflejan a continuación.

En lo que respecta a la categoría creación de condiciones, se pudo constatar que los cuatro indicadores que se valoran en la misma, alcanzan una puntuación de 2 en la escala valorativa, lo que significa que la tendencia en este sentido sea negativa, es decir, desde ese momento no se crean las condiciones, ni se dirige la actividad, tomando en consideración los elementos vivenciales del entorno en que se desarrolla el niño y niña. Aspecto este que se constata, a través de la entrevista a los docentes.

En relación con la categoría referida a la dirección pedagógica, los valores de los indicadores se ubican mayoritariamente en la categoría de 1, lo que significa que las situaciones pedagógicas que se crean por los docentes, no tienen por intención fomentar hábitos positivos, ni propiciar las relaciones armónicas de los elementos tratados en el juego de roles y los que aporta el contexto.

En cuanto a la evaluación que se hace del juego, como una tercera categoría de este instrumento, se pudo corroborar que los docentes no tienen en cuenta los indicadores que se establecen para este momento, y se realiza de manera poco educativa, lo que conlleva a que se le otorgue una puntuación de 3 en la escala valorativa.

De lo anterior podemos inferir que existen insuficiencias, en cuanto a la concepción y desarrollo del juego de roles, para el tratamiento de las vivencias del contexto, lo cual ha sido corroborado en los resultados de otros instrumentos aplicados, y que son significativos para la autora, ya que evidencia la necesidad de preparar a los docentes en tal sentido, a partir que en el programas del ciclo no se precisan de manera explícita, cómo dar tratamiento a las vivencias.

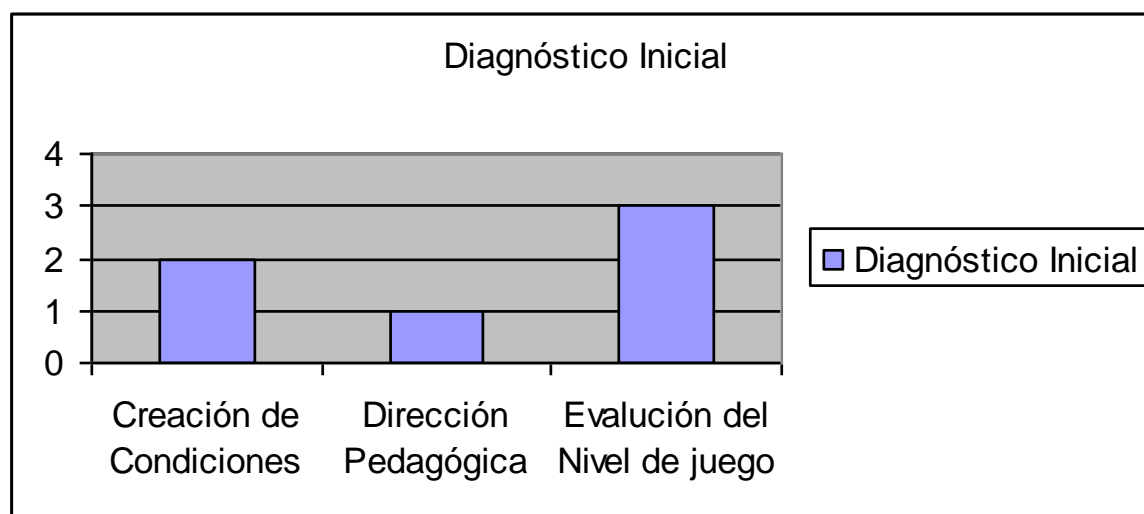


Tabla: 5

Resultados del cuestionario aplicado a los niños y niñas.

Categorías	Tipo	Cantidad de niños y niñas	(%)	Orden de Preferencia
Actividades Preferidas	Juego	10	100	1 ^{ro}
	Bailar	4	40	4 ^{to}
	Cantar	3	30	
	Pasear	6	60	2 ^{do}
	Otras : Ver TV	5	50	3 ^{ro}
	Domino	4	40	
	Ataris	1	10	

Tabla: 6

Resultados de los juegos de roles preferidos.

Categorías	Tipo	Cantidad de niños y niñas	Por ciento (%)	SI
Juegos de roles más frecuentes	Escuelita	6	60	1
	Muñecas	6	60	3
	Casita	4	40	2
	Carritos	1	100	1
	Pistolas	2	20	2

El cuestionario aplicado con el fin de profundizar en los resultados obtenidos en la entrevista a los niños y niñas, se concibió con tres categorías referidas a:

- Actividades preferidas.
- Juegos de roles más frecuentes.
- Vivencias que poseen los niños y las niñas.

Mediante esta técnica se constató que es el juego la actividad preferida seleccionada por el 100% de la muestra, lo que permite plantear a la autora que si la misma se organiza y desarrolla de acuerdo a lo orientado y a partir de las vivencias que poseen los niños y las niñas, puede surtir un efecto positivo en el desarrollo infantil. Considerando que es una actividad en la que los pequeños se manifiestan a gusto, y a través de la misma las influencias pedagógicas resultarían más significativas.

En esta misma categoría señalan en un segundo nivel de preferencia los paseos, lo que está representado en el 60% de la muestra, es significativo que los lugares que más eligen para ello es el parque, lo que les permite un mayor nivel de socialización, al respecto realizan conversaciones que llevan implícitas las vivencias en este lugar.

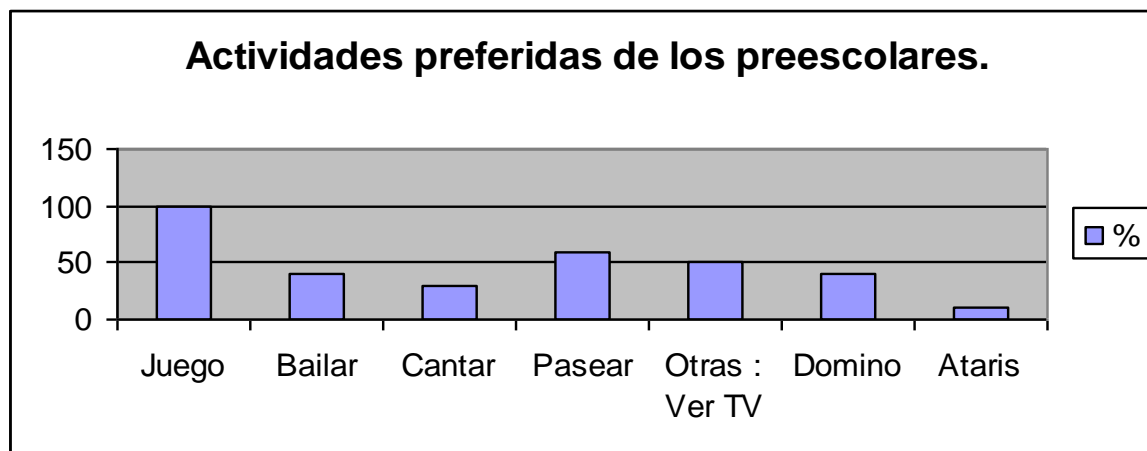
Ver televisión, es la actividad que ocupa un tercer lugar entre las preferencias de los pequeños, lo que se representa en el 50% de la muestra, lo que resulta significativo según el tema abordado en la investigación, ya que es esta otra vía portadora de vivencias que puede ser utilizada como fuente para la realización de los juegos infantiles.

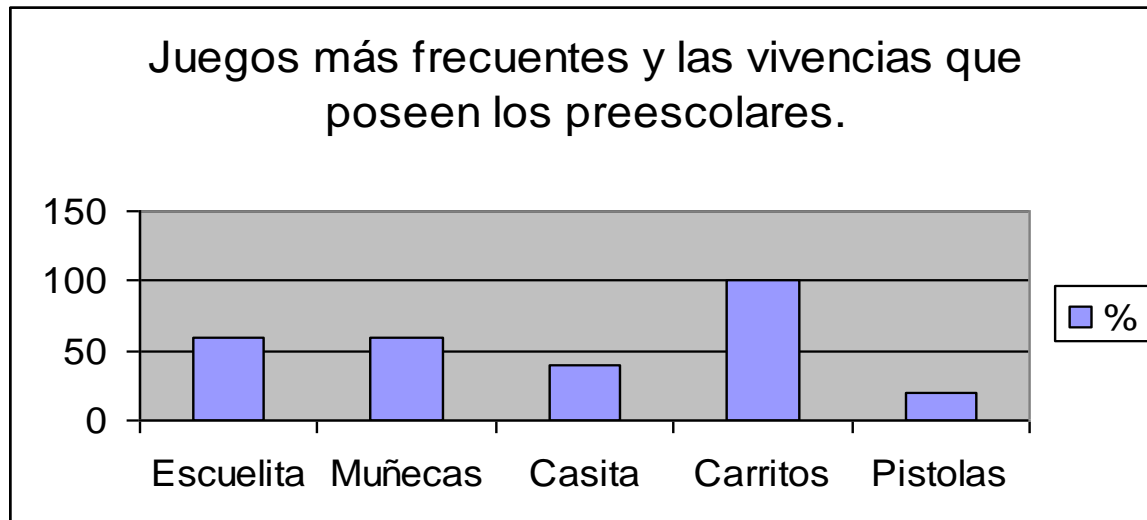
Los juego al dominó y los musicales, se ubican en un cuarto nivel de preferencia, lo que es representado en el 40% de la muestra, siendo en el segundo caso una actividad

que posibilita la utilización de diferentes elementos vivenciales existentes en cualquiera de los ámbitos del desarrollo infantil.

En la categoría referida a los juegos de roles que realizan de manera más frecuente se constata que es a la escuelita y las muñecas, lo que se representa en la tabla con el 60%. Los valores obtenidos en cuanto a otros juegos como el de la casita, carritos, y pistolas poseen valores inferiores al 50% de la muestra, lo que no resulta significativo de acuerdo al objeto de investigación. No obstante es de señalar que en ambos casos las acciones que desarrollan los niños y las niñas tienen un carácter eminentemente repetitivo y no responden a los elementos existentes en los diferentes ámbitos estudiados.

En cuanto a las vivencias que poseen los pequeños, es de destacar que en ningún caso alcanza el 50%, lo que constituye un elemento desfavorable, por significar que los niños y las niñas asumen los juegos de roles sin suficientes elementos vivenciales que puedan hacerlos más ricos, variados y desarrolladores, lo que repercute además en los diferentes indicadores contentivos en los niveles de juego.





De todo lo anterior se puede valorar, que el juego en la muestra estudiada se caracteriza por:

- a.- Resultar poco motivante para los infantes.
- b.- No respetarse el tiempo orientado para el mismo, en ninguno de los contextos en que se desenvuelve el niño y niña.
- c.- No se evidencian las vivencias que ofrece el entorno en que se desarrollan los pequeños.
- d.- El juego es la actividad preferida.
- e.-El juego más frecuentes sólo se corresponden en un caso (la escuelita).
- f.- Los elementos vivenciales existentes en los diferentes ámbitos, de manera general son escasos, lo que limita que el juego constituya una actividad práctica social variada, como máxima aspiración, relacionada con el perfeccionamiento de proceso educativo, en la Educación Preescolar.

Capítulo 3. Estrategia de capacitación dirigida a los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y niñas del grado preescolar de la escuela primaria.

En este capítulo se presenta la estrategia de capacitación dirigida a los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y las niñas del grado preescolar, así como la validación y efectividad de la misma, la cual se realizó a partir de su introducción parcial en la práctica educativa. Además, se presentan las principales vías, para dar tratamiento a la capacitación de los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y niñas del grado preescolar de la escuela primaria, a partir de los presupuestos teóricos y metodológicos, referidos por los distintos autores que han abordado la problemática, también se explicitan los resultados del diagnóstico actual del objeto que se investiga.

3.1 Elementos teóricos de base, para la estrategia de capacitación dirigida a los docentes.

Este trabajo se apoya en los fundamentos de la concepción Histórico- Cultural de Vigostky y sus seguidores, particularmente en lo relativo a los puntos de vista, sobre el resultado de la influencia educativa que recibe el niño y la niña, considerando que la educación va delante, es decir, que guía y conduce el desarrollo; establece la relación entre enseñanza y desarrollo, el vínculo de lo cognitivo con lo afectivo, y el valor de lo vivencial en el aprendizaje, entre otros aspectos.

La estrategia se centra en talleres para los docentes, que posibiliten contribuir al desarrollo integral de la personalidad infantil, reconoce el componente biológico del individuo, concibiéndolo como un ser social, cuyo desarrollo va a estar determinado, por la asimilación de la cultura material y espiritual creada por generaciones precedentes.

Otra idea fundamental que fue necesario tener en cuenta, se refiere al papel que juega el desarrollo alcanzado por el personal pedagógico, y su relación con el desarrollo que puede alcanzar posteriormente. Esta cuestión lleva lógicamente, a un análisis en función de los diferentes niveles de desarrollo del personal docente. El primer nivel, se

refiere al desarrollo actual alcanzado por el docente, (determinación de potencialidades y necesidades).

El segundo nivel, lo constituye la zona de desarrollo próximo, o sea, lo que aún no han logrado, pero tienen posibilidades de alcanzar, a partir de la implementación de la estrategia de capacitación, lo que incidirá favorablemente, en que los niños y las niñas puedan hacer uso de las vivencias que poseen del entorno donde se desenvuelven.

Al abordar el problema de la relación que existe entre enseñanza y desarrollo, Vigotski lo consideraba en relación dialéctica, lo que significa, que aunque la enseñanza va delante y conduce el desarrollo, ésta tiene que tener en cuenta necesariamente las leyes del desarrollo.

Además, se considera en la fundamentación de la estrategia de capacitación, dirigida a los docentes, para utilizar las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los niños y niñas del grado preescolar de la escuela primaria, un sistema de principios, tanto pedagógicos como didácticos, los cuales se ven reflejados en la elaboración, puesta en práctica, y en la validación de la misma. Por lo que se les confiere especial atención, en la planificación, organización, ejecución, control y evaluación de las acciones diseñadas en la propuesta.

Los principios en que se sustenta la estrategia de capacitación son:

- **Principio de la relación entre comunicación y la actividad:** significa que el perfeccionamiento profesional de los docentes, se concibe a partir de este postulado, ya que a través de la actividad y la comunicación se establecen relaciones interpersonales, que actúan como agentes mediadores, entre los educadores y la experiencia cultural que van asimilando, y que a su vez transmiten a los niños y a las niñas en los juegos de roles que desarrollan.
- **La unidad entre lo afectivo-cognitivo:** tiene lugar a partir de las relaciones que establece el individuo con las personas de su entorno, y con los diferentes tipos de actividades que enfrenta, lo que se torna significativo cuando se relacionan con elementos vivenciales. Con ello se logra experimentar sensaciones de agrado, de

emoción y placer ante el ejercicio orientado, lo cual se revierte en la estimulación de la actividad lúdica de los pequeños.

- **La atención a la diversidad:** para su cumplimiento es imprescindible conocer la caracterización de cada docente, en cuanto a conocimientos y maestría pedagógica, durante la dirección del Proceso Educativo, para su capacitación diferenciada, lo que posibilitará precisar en el diagnóstico, las vivencias que poseen los educando, para ofrecerles la atención integral durante el juego de roles.
- **Principio del carácter activo, interactivo y participativo:** es en el proceso de apropiación de los contenidos teóricos y prácticos, donde se enriquecen los saberes, para dirigir de manera novedosa las actividades de juego de roles, a partir de las vivencias que brinda el contexto.
- **Principio de la flexibilidad metodológica:** implica que la aplicación de la propuesta debe obedecer a las necesidades educativas, potencialidades y las condiciones concretas del contexto educativo, lo que no se contrapone a la experimentación, las posibilidades de adaptar, perfeccionar y crear que tienen los docentes, sin obedecer a esquemas rígidos. Un espacio de aprendizaje visto con flexibilidad, que favorezca la adquisición de las habilidades lúdicas por parte del niño y la niña.

3.2 Implementación de la estrategia de capacitación.

En su confección se tuvo en cuenta la realización de un diagnóstico previo, donde los resultados obtenidos, facilitaron la orientación para su elaboración. El proceso de investigación transcurre por cuatro fases, las cuales se describen a continuación:

Primera fase:

Detección de las necesidades de capacitación en cuanto a:

- Importancia del juego para el desarrollo infantil.
- Dominio de los elementos teóricos acerca de las vivencias
- Dominio de los elementos teóricos-metodológicos sobre el juego: indicadores y metodologías.
- Relación entre las vivencias y los juegos de roles.

- Utilización de métodos y procedimientos.
- Elaboración de medios.
- Dominio de las habilidades para dirigir el juego.
- Temas de juegos preferidos.

La determinación de las necesidades presentadas de forma personal, será el punto de partida para concebir la estrategia de capacitación, de manera diferenciada, evitando el carácter improductivo y comprometiendo al sujeto con su desarrollo profesional y personal, en cuanto a la dirección de los juegos de roles a partir de las vivencias del contexto en los educando.

En la estrategia se consideraron las tendencias específicas, derivadas de los resultados iniciales mostrados en el Capítulo 2.

Segunda fase:

Planificación y diseño de la capacitación.

El plan de capacitación se basa en las necesidades reales y un análisis crítico por parte de la investigadora en cuanto a los temas , objetivos, contenidos, metodologías, recursos humanos y materiales que respondan a las necesidades detectadas, referidas a la utilización en los juegos de roles de los elementos vivenciales del entorno.

Teniendo en cuenta la caracterización de los docentes y las principales deficiencias que se aprecian, la investigadora seleccionó los temas del plan, a partir del objetivo concebido. Entre los que están:

- Importancia de las vivencias del entorno y su tratamiento en los juegos de roles.
(Taller: 1)
- Particularidades del juego de roles de los niños y niñas del grado preescolar.
(Taller: 2).
- La elaboración de metodologías de los juegos de roles, teniendo en cuenta las vivencias del contexto (Taller: 3).
- La concepción de los argumentos integrados en el cuarto ciclo (Taller: 4).
- Estilos de dirección para la actividad lúdica, donde se manifieste la pertinencia entre la teoría y la práctica (Taller: 5).

La capacitación diseñada propicia elevar la cultura lúdica de los docentes, en correspondencia con los elementos del contexto, posibilitando la dirección del Proceso

Educativo, específicamente de los juegos de roles, donde los resultados reflejen transformaciones a partir del nivel logrado, en lo referido a la calidad de dicha actividad.

Tercera fase:

Ejecución de la capacitación.

La puesta en marcha de la ejecución de acuerdo con los docentes, constituye una fase que debe ser correctamente planificada, donde se integren los elementos fundamentales en función de las necesidades, lo cual se convierte de hecho en la piedra angular, para el logro del objetivo de este trabajo.

Es necesario tener en cuenta que en su instrumentación en la preparación metodológica, se desarrollará un encuentro por cada temática, aunque la dinámica dependerá de las habilidades alcanzadas por los docentes.

Para enriquecer los conocimientos adquiridos, se efectuarán actividades prácticas en forma de talleres, juegos profesionales, concursos y encuentros con trabajadores de la comunidad (bodegueros, chofer, cartero, médicos, maestros, educadoras etc.).

Cuarta fase:

Control y evaluación.

Esta fase debe ser concebida como un sistema de retroalimentación, que corrige y orienta acciones para la adecuada dirección, manteniendo latente el proceso de cambios e iniciativas, que propicien en los docentes la correcta dirección de los juegos de roles, utilizando los elementos vivenciales del contexto.

Considerando los resultados obtenidos en los talleres, visitas y otras actividades realizadas en la institución, se realiza la evaluación, posibilitando establecer acciones, que propicien nuevas variantes en el desarrollo de la capacitación, a partir de temas sugeridos por los docentes.

La estrategia de capacitación está dirigida, a los docentes del grado preescolar de la escuela primaria “Rafael María de Mendive”, tomando en consideración las diferentes formas organizativas del Proceso Educativo y la intervención, la cual se concibe teniendo en cuenta el hilo conductor que debe mantenerse en el mismo.

Su instrumentación debe realizarse con la participación del jefe del primer ciclo, como parte de las funciones de éste.

La capacitación puede ser realizada por la autora de esta investigación u otros agentes educativos (jefe de colectivo territorial, docentes con óptima preparación, metodólogos seleccionados, profesores adjuntos a las sedes).

Esta capacitación no interfiere en la organización del trabajo metodológico del centro, sino, más bien lo enriquece en la medida que contribuye a la preparación de los docentes, que laboran en el grado preescolar de la Educación Primaria.

Otras vías de la instrumentación de la estrategia pueden ser, cursos de superación postgraduada y superación de responsables de áreas de desarrollo.

Estrategia de capacitación

Objetivo general: Capacitar a los docentes del grado preescolar de la escuela primaria “Rafael María de Mendive”, para utilizar en los juegos de roles, de los niños y niñas las vivencias del contexto.

Sugerencias metodológicas: La estrategia de capacitación se desarrolla dentro del plan de actividades metodológicas con una frecuencia semanal, y una duración de dos horas, en las escuelas primarias donde exista grado preescolar, también puede ser en el colectivo territorial, donde se vinculen los contenidos de las diferentes áreas de desarrollo.

Se requiere de seis sesiones de trabajo grupal para lograr los objetivos propuestos, aunque el tiempo depende de la complejidad del contenido y el nivel de asimilación por los docentes. En estas sesiones se requiere que el grupo interactúe y discuta, durante el proceso de realización de las tareas que propician el aprendizaje, el cambio, y el logro de los objetivos. Por tanto, la frecuencia y el tiempo de duración se determinarán de acuerdo a las características y necesidades del personal que participan y del lugar donde éstos se realicen.

Los métodos y procedimientos que se emplearán deben permitir el desarrollo del grupo, entre los que se destacan: el debate, el ejercicio, las técnicas participativas y el intercambio de experiencias.

Se evaluará a través de la participación sistemática, donde se pueda comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los docentes, y su aplicación en la práctica educativa.

Los contenidos que se abordan, parten de las regularidades derivadas del diagnóstico inicial, los cuales se desarrollan a través de talleres, ya que la autora le concede gran importancia como vía de capacitación a los docentes.

Deben propiciar una enseñanza, con vista a aprender, haciendo, siendo imprescindible, comprender y explicar con métodos creadores, para llegar a la práctica.

Los medios a utilizar pueden ser enriquecidos en la práctica, al ejecutar los talleres.

Los talleres se realizarán en las aulas o las áreas exteriores, donde las actividades prácticas constituyan la esencia de esta vía de capacitación.

En las metodologías se requiere, la utilización adecuada del vocabulario técnico y los pasos metodológicos que se establecen para las mismas.

Con la utilización variada de estos procedimientos, las maestras tendrán una visión general para emplear en los juegos de roles las vivencias del contexto, dando posibilidades de ofrecer ideas, que estimulen sus iniciativas creadoras.

Quien dirija el taller tiene que favorecer las intervenciones y actuaciones, creando un clima de seguridad y confianza, controlando la calidad de la discusión. No necesariamente se evalúa, pero sí, se analizan los resultados.

Seguidamente se exponen los pasos a seguir en cada una de las fases de la estrategia de capacitación:

Fase 1: Detección de las necesidades de capacitación.

Objetivo: Determinar las necesidades que poseen los docentes, en cuanto a la utilización de las vivencias del contexto, en los juegos de roles de los preescolares.

Acciones:

- Utilización de los métodos teóricos, empíricos y estadísticos seleccionados para el procesamiento de los resultados.
- Aplicación de las técnicas como: Cuestionario, observación del juego y entrevista.
- Tabulación de la información obtenida.
- Actualización de las necesidades de capacitación.

Participa: Investigador y docentes

Medios y recursos:

- Consulta en centros de información.
- Informes de visitas de Inspección.
- Entrenamiento Metodológico conjunto.

Ejecuta: Investigador.

Fase 2: Planificación y Diseño de capacitación

Objetivo: Planificar las vías de trabajo metodológico a utilizar en función de la capacitación y de la preparación a los docentes, sobre la utilización de las vivencias del contexto en los juegos de roles de los preescolares.

Acciones:

- Planificación de los talleres.
- Divulgación de los talleres y actividades referidas al tema abordado en la estrategia.

Participa: Jefes de ciclo y docentes del grado preescolar

Medios y recursos:

- Bibliografía relacionada con el tema.
- Medios en dependencia de los objetivos de los talleres.

Ejecuta: Investigadores y maestras del grado preescolar

Fase 3: Ejecución de la capacitación

Objetivo: Preparación de los docentes en dependencia de las necesidades identificadas, a partir de la realización de los talleres, garantizando transformaciones en las actitudes de los docentes, para la organización y dirección de la actividad lúdica.

Acciones:

- Revisión de la bibliografía referida al tema.
- Elaboración de los medios necesarios, para el desarrollo de los talleres.
- Confección de metodologías de juegos de roles.

Participa: Docentes y jefes de ciclo.

En el caso del taller: 3 se pueden invitar a trabajadores del entorno comunitario, y de los restantes ámbitos que se consideren en la propuesta.

Medios y recursos;

- Metodologías elaboradas.
- Medios que correspondan con las exigencias de cada taller.

Ejecuta: Investigador.

Fase 4: Evaluación y control de la estrategia de capacitación.

Objetivo: Valorar el desempeño de los docentes en la concepción y dirección de los juegos de roles, a partir del objetivo propuesto en la estrategia.

Acciones

- Observación de actividades de juego de roles.
- Revisión de metodologías de juego.
- Control de la autosuperación realizada por las maestras de preescolar.
- Intercambio de experiencias para retroalimentar, y rediseñar otras acciones sugeridas por los docentes.

Participa: Docentes del grado preescolar y jefes de ciclo

Medios y recursos:

- Bibliografía actualizada.
- Guía de observación para la actividad de juegos de roles.
- Metodologías de juegos de roles elaboradas por las maestras.
- Registros de sistematización.

Ejecuta: Investigadores.

A continuación se relaciona la configuración, de los talleres que se proponen en la estrategia de capacitación para los docentes:

Taller: 1

Temática: La importancia de las vivencias del entorno, en los juegos de roles.

Objetivo: Capacitar a las docentes, sobre la importancia de la utilización de las vivencias del entorno, a través de los juego de roles.

Método: Elaboración conjunta.

Procedimiento: Debate reflexivo, intercambio de experiencia.

Medios: Artículo sobre vivencia, conceptos esenciales.

Participantes: Maestras, jefe del primer ciclo.

Bibliografía: Dra. C: Granados Guerra, L. A. y otros: El escolar primario y su nuevo medio social.

Desarrollo: Se inicia la actividad enunciando la temática a abordar, y el objetivo del taller. A través de una técnica participativa de presentación, “La telaraña”.

Los participantes se presentarán y expresarán brevemente su acercamiento al tema que se tratará.

Cuando La telaraña queda recogida, entonces se harán las siguientes preguntas al grupo, para promover el debate y construir los elementos teóricos desde el saber compartido:

- ¿Qué importancia le concede al juego de roles?
- ¿Qué representan los niños y niñas en los juegos de roles?
- ¿Qué entienden por vivencias?
- ¿Consideran que existe relación entre los juegos de roles y las vivencias? Argumente.

Promovido el debate, y precisando elementos tales como:

- El juego constituye la actividad fundamental de la edad preescolar, a través de él se desarrolla al niño y niña de manera integral: físico, intelectual, moral y estética, lo que constituye, las tareas de la formación de la personalidad, además, tiene un carácter eminentemente socializador.
- Para la realización de los juegos de roles los niños y las niñas retoman, elementos de la sociedad así como de la literatura artística de la vida circundante y los juguetes, los que constituyen un incentivo para la representación del impresiones recibidas.
- Las vivencias son el reflejo de los fenómenos con que interactúan los pequeños, éstas influyen y determinan en el desarrollo psicológico de los niños y niñas, a partir de la incidencia de los factores internos y externos, lo que implica que las mismas sean positivas o negativas.
- La relación entre las vivencias y los juegos de roles, se manifiestan desde el carácter social que tiene éste, es decir, constituye un reflejo de los elementos

vivenciales que poseen los niños y las niñas, a partir de los ámbitos de la familia, la comunidad y la escuela, éstos determinan los intereses y necesidades de los pequeños para jugar y con ello los argumentos para los juegos de roles.

Se pasará al trabajo en subgrupos, a través de 4 láminas que se dispondrán en el salón, con elementos que puedan ser motivantes para el desarrollo de los juegos infantiles.

Los participantes se ubicarán frente a la lámina que prefieran, para explicar cómo pueden utilizarse los elementos gráficos en los juegos de roles. Conformados los cuatro subgrupos, se socializará por qué escogieron la lámina, llegando a la reflexión de la importancia de poder conocer a través de otros medios, lo desconocido para reflejarlo en el juego, es decir, de tener elementos vivenciales para recrearlos en las actividades lúdicas.

En los subgrupos se inicia el trabajo a partir de la consigna siguiente:

- Identificar primero, los elementos del contexto que pueden ser reflejados en los juegos infantiles y dramatizarlos, teniendo en cuenta tanto los elementos positivos como negativos, lo que permitirá ofrecer modelos de actuación sobre el tratamiento en los casos que no se corresponda con los fines educativos del juego. Para ello, los participantes dispondrán de 15 minutos. Pasado el tiempo harán la demostración ante el grupo y se hará un comentario reflexivo sobre qué vivenciaron en el transcurso de la actividad.

Para el debate se proponen las siguientes interrogantes:

¿Guardan relación las vivencias, con los elementos estructurales del juego de roles?
Argumente.

Además de las vivencias que ofrece el entorno en que se desenvuelven los niños y las niñas, ¿qué otras vías pueden utilizarse para dotarlos de éstas y por consiguiente enriquecer el juego?

A través de estas preguntas se intenciona la conclusión de la importancia de potenciar las vivencias de los diferentes ámbitos, para la realización de los juego de roles.

Para la evaluación del taller se aplicará un PNI, de manera anónima y según los resultados se rediseñarán los talleres siguientes.

Taller: 2

Temática: Particularidades del juego de roles de los niños y las niñas del grado preescolar.

Objetivo: Propiciar el análisis y la reflexión con los docentes acerca de las características del juego de roles de los niños y las niñas del grado preescolar.

Método: Elaboración conjunta.

Procedimiento: Intercambio de experiencias y trabajo en pequeños grupos.

Medios: Tarjetas con protocolos que evidencien las diferentes características de los niños y niñas en lo referido a los juegos de roles.

Participantes.: Maestras y jefe de ciclo.

Bibliografía: Colectivo de autores: Programa cuarto ciclo: Sexto año de vida, (primera parte).

Esteva .B. M: El juego en la edad preescolar.

Desarrollo: Se inicia la actividad entregando a cada participante una tirilla con características de los niños y las niñas de diferentes edades (tercero, cuarto, quinto y sexto año de vida), para que las clasifiquen de acuerdo a los ciclos. Para lo que se habilitarán tres pancartas. Seguidamente se les solicitará que seleccionen las que se refieren a la actividad lúdica.

Se socializará el trabajo realizado precisando cuáles son las características del grado preescolar referidas a la actividad lúdica:

- Resuelven por sí mismos los conflictos que se les presentan el juego y mantienen relaciones positivas con sus coetáneos y adultos que lo rodean.
- Planifican y desarrollan juegos de común acuerdo con los demás participantes, crean situaciones lúdicas donde incluyen diversos objetos sustitutos e imaginarios.
- El desarrollo de la imaginación es tal que tiene cabida para reflejar la realidad de manera creativa.
- Pueden prescindir de los objetos en la realización de diferentes acciones.
- Al concluir el juego hacen valoraciones críticas sobre el comportamiento propio y de los demás.

A continuación se les reparten tarjetas con diferentes situaciones lúdicas para que los docentes respondan las interrogantes relacionadas en las mismas.

Se precisará por parte del facilitador de la actividad el tratamiento a dar en cada caso y teniendo en cuenta los diferentes indicadores para valorar el nivel de juego de los niños y las niñas.

La actividad concluirá mencionando algunas de las características de los diferentes niveles de juego para que ellos identifiquen a qué nivel pertenece, o puede concluirse de una manera diferente pidiéndoles que expresen la evolución de algunos de los indicadores en los diferentes niveles

Para el cierre se puede recoger de manera escrita el cumplimiento de las expectativas.

Taller: 3

Temática: Metodologías para los juegos de roles de acuerdo al entorno.

Objetivo: Diseñar metodologías de juegos de roles en correspondencia con los elementos vivenciales del entorno, para los niños y niñas del grado preescolar.

Método: Elaboración conjunta.

Procedimiento: Debate reflexivo, intercambio de experiencia.

Medios: Pancarta representativa con los pasos metodológicos.

Participantes: Maestras, jefes del primer ciclo

Bibliografía: Esteva B. M: El juego en la edad preescolar.

Colectivo de autores. Programa para el cuarto ciclo de la educación Preescolar (sexto año de vida).

Cruz. R Elena. Cómo preparar los argumentos productivos y sociales en los grupos de cuarto, quinto y sexto año de vida.(Orientaciones metodológicas).

Desarrollo: Se inicia la actividad con una técnica participativa (las letras). Se le entrega a las docentes tarjetas con diferentes letras para que formen palabras en correspondencia con lugares importantes de la comunidad.

A continuación se le da lectura a las frases conformadas:

- Círculo infantil.
- La bodega.
- El policlínico.

- El correo.
- La escuela
- El taller de corte y costura.
- La peluquería.

A continuación se les comunica a los docentes el objetivo del taller.

Se formularán preguntas que propicien debate acerca de:

¿Cómo se manifiesta en la práctica educativa el carácter social del juego

¿Qué elementos del entorno social manifiestan los niños y niñas de sus grupos en los juegos de roles?

¿Qué importancia le conceden a las vivencias de los niños y las niñas en los juegos de roles?

¿Cómo se estructuran las metodologías de los juegos de roles?

A partir de los criterios abordados por los participantes se presenta la pancarta con los elementos metodológicos a tener en cuenta en la elaboración de las metodologías, se debate acerca del significado de cada una.

Posteriormente se orienta el trabajo en pequeños grupos, con la orden de elaborar metodologías de juego a partir de los temas sugeridos al inicio de la actividad y de los pasos metodológicos para estos.

Se precisa el tiempo de que disponen para el trabajo en equipo y las reglas para el trabajo en grupo, así como los criterios para la valoración de la actividad:

- Cumplimiento de los pasos metodológicos.
- Empleo del vocabulario técnico.
- Utilización de las vivencias.
- Relación entre las diferentes variantes y formas de organización del Proceso Educativo.

Al cumplirse el tiempo se socializan las producciones realizadas por los equipos, propiciando a través de preguntas el debate sobre las mismas, lo que favorece la evaluación y la coevaluación de los participantes.

Para concluir se puede utilizar la técnica donde expresen con una palabra las impresiones de la sesión.

Taller: 4

Temática: La concepción de los argumentos integrados en el cuarto ciclo.

Objetivo. Favorecer la preparación de los docentes para la planificación de los argumentos integrados en correspondencia con los elementos vivenciales que ofrece el entorno.

Método: Elaboración conjunta, intercambio de experiencias.

Procedimientos. Intercambio de ideas, reflexión y debate.

Bibliografía. Colectivo de autores. Programa de cuarto ciclo (sexto año de vida).

Esteva. B. M: El juego en la edad preescolar.

Cruz. R. E: (Cómo preparar los argumentos productivos y sociales en tercero y cuarto ciclos (Orientaciones Metodológicas).

Desarrollo:

Comienza la actividad propiciando el debate a partir de las preguntas:

- ¿Cómo valoran el desarrollo del juego de roles en el grado preescolar.
- ¿Qué aspectos a su juicio, están influyendo negativamente en la calidad del juego de roles?

Se recogen los criterios a partir de la técnica de la lluvia de ideas, puntualizando finalmente en los siguientes aspectos:

- Variedad de juegos de roles teniendo en cuenta los intereses infantiles y el diagnóstico del grupo.
- Insuficiente dominio de los objetivos y aspectos a trabajar en cada etapa del curso.
- Poco dominio de las metodologías del juego de roles.
- insuficientes análisis de las actividades del juego de roles para la proyección futura de los mismos.
- Valoraciones superficiales del nivel de juego alcanzado por los pequeños.

Seguidamente se les pide que reflexionen acerca de la relación que tienen los elementos explicitados anteriormente con las funciones de dirección que corresponden a ellas como docentes.

Se socializarán las ideas y se les solicitará que conformen equipos para el cumplimiento de la consigna siguiente:

Diseñar las acciones que se deben tener en cuenta para la planificación, ejecución y control y/o evaluación del juego de roles.

Se determina el tiempo para el trabajo en equipos.

Al concluir el mismo se puntualizan aspectos tales como:

Planificación:

- Nivel de juego de cada niño y niña (diagnóstico).
- Valorar los indicadores lo que permitirá trazar los objetivos con mayor precisión.
- Concebir las actividades preparatorias donde se tendrá en cuenta las vivencias que ofrece el entorno.
- Desarrollar argumentos interesantes y motivantes, donde haya producción de algunos elementos en correspondencia con los existentes en la localidad.
- Que posean orden creciente de complejidad.
- Que favorezca la independencia.

Ejecución:

La actitud lúdica del docente se dirigirá a participar en el juego asumiendo un rol determinado, a partir del cual creará situaciones mediante los procedimientos de sugerencias, proposiciones, preguntas y demostraciones.

Las acciones estarán encaminadas a garantizar la secuencia lógica de las mismas así como la realización en plano imaginarios, utilizar objetos sustitutos e imaginarios, ser consecuente con el rol y relacionarse amistosamente.

Control:

Valorarlo mediante la observación o creación de situaciones pedagógicas a partir de los cuatro indicadores establecidos para ellos.

Se considerarán las opiniones tanto de niños como de docentes en el primer caso, mediante la conversación final y en el segundo, a través del intercambio para la proyección de la actividad lúdica del siguiente día.

Se promoverá el debate acerca del significado de los argumentos sociales y productivos, y los argumentos integrados.

Señalando por parte del facilitador que los argumentos productivos están vinculados a las realidades y necesidades que vive el país actualmente.

Ejemplos:

- Taller corte y costura.
- Centro de elaboración.
- Organopónicos.

Además, precisará que los argumentos integrados tienen un tema central del que dependen los restantes. Es una forma superior de organizar los juegos de roles.

Ejemplos:

- El semi-internado.
- La comunidad.
- El policlínico de especialidades.

La sesión concluirá con la orden de elaborar la metodología de un argumento integrado en correspondencia con las vivencias que ofrece el entorno y teniendo en cuenta las metodologías confeccionadas en el **Taller 3**.

Taller: 5

Temática: Estilos de dirección para la actividad lúdica, donde se manifieste la pertinencia entre la teoría y la práctica.

Objetivo: Favorecer las reflexiones de los docentes, acerca de los estilos de dirección, en la actividad lúdica.

Métodos: Elaboración conjunta.

Procedimiento: Debate, trabajo en pequeños grupos.

Bibliografía: Colectivo de autores. Programa de cuarto ciclo (sexto año de vida).
 Esteva. B. M: El juego en la edad preescolar.

Cruz. R. E: ¿Cómo preparar los argumentos productivos y sociales en tercero y cuarto ciclos? (Orientaciones Metodológicas)

Aroche. C. A: Consideraciones sobre algunos problemas actuales de la dirección pedagógica del juego en el círculo infantil.

Desarrollo:

La actividad se iniciará con una escenificación sobre la dirección pedagógica de una actividad de juego de roles, seguidamente se promueve el debate acerca de la utilización de los diferentes métodos utilizados en la misma. Lo anterior se utilizará para orientar el objetivo del taller y la forma en que se procederá durante el mismo.

Se pedirá opiniones relacionadas con los métodos de dirección de la actividad lúdica tratados en la parte inicial. Además, se formulará la pregunta: ¿Cómo dirigir bien el juego de roles?

Para arribar a un consenso a partir de las opiniones expresadas por el auditorio se entregarán tres protocolos para que los analicen y determinen los cuatro estilos de dirección fundamentales que se manifiestan en la actividad lúdica:

- Dirección autoritaria.
- Dirección liberal.
- Dirección seudodemocrática.
- Dirección óptima.

Se precisarán en las características de cada estilo a partir del intercambio entre el auditorio y el facilitador.

La sesión concluye con un autodiagnóstico de los docentes, emitiendo sus criterios acerca de lo qué les falta para asumir el estilo de dirección óptimo, lo que les permitirá desarrollar la actividad lúdica con un carácter desarrollador, que propicie el máximo desarrollo en los indicadores que se valoran en dicha actividad.

3.3. Efectividad de la estrategia de capacitación en la práctica educativa.

Estas actividades se evaluaron a partir de la dinámica utilizada en su ejecución, tomando como criterios evaluativos , los niveles de participación de los docentes, teniendo en cuenta el taller final efectuado, la incorporación de las orientaciones ofrecidas a las acciones educativas, que se desarrollan en el Proceso Educativo ,y las posibilidades para hacer valoraciones, sobre la utilización de las vivencias por los niños y las niñas en los juegos de roles, evidenciándose el desarrollo logrado en los mismos. Además las autovaloraciones realizadas por los docentes, sobre los niveles de preparación alcanzado, así como la iniciativa y creatividad desarrollada en los juegos de roles, que se efectúan en la escuela primaria donde está presente la problemática abordada en esta investigación.

Para la constatación final, se aplicaron observaciones a diferentes actividades de juego de roles del Proceso Educativo, con el objetivo de comprobar el impacto de la capacitación que alcanzaron los docentes, después de aplicadas las acciones diseñadas en la estrategia, se constató en dos docentes que constituyeron la muestra,

un nivel de avance con relación a su estado inicial. Para ello, se realizaron 4 observaciones a las actividades de juego de roles, lo que se evidencia de forma general en el gráfico representado seguidamente.

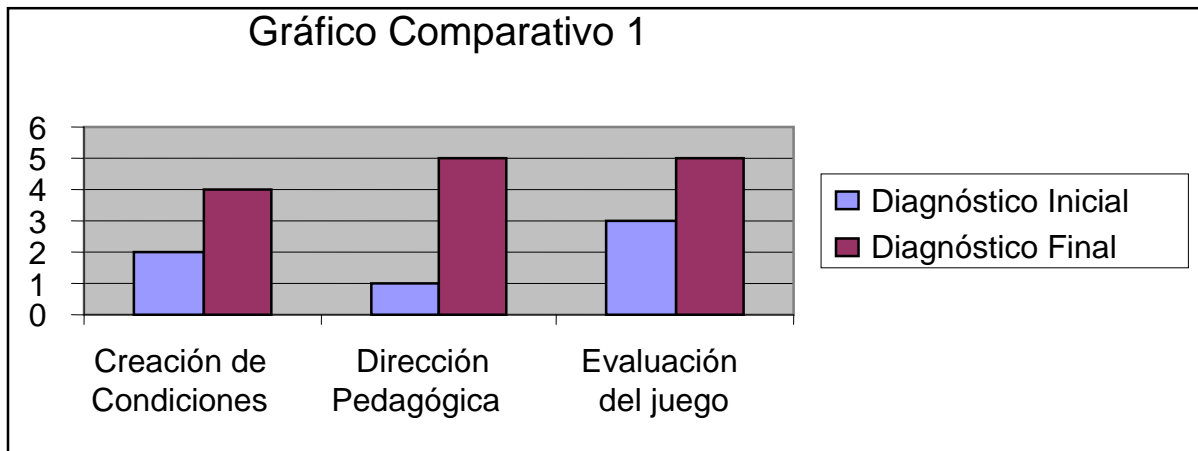
Al efectuar la comparación de los resultados finales, con las observaciones iniciales, los resultados son superiores en los indicadores analizados.

En cuanto a la creación de condiciones, se percibe la orientación más precisa, para la realización de los juegos de roles, así como la estimulación para la selección de los materiales a utilizar (conversación inicial), lo que propició mayor dinamismo, y motivación para el juego, tanto en los docentes como en los niños y niñas, por lo que se evalúa con 4 puntos según la escala establecida.

En cuanto a la dirección pedagógica se constata, una participación más activa de los docentes, empleando métodos y procedimientos que favorecen la utilización de los elementos vivenciales, que ofrece el entorno. En los niños y las niñas fue evidente la realización de acciones variadas en correspondencia con los argumentos propios del contexto y por consiguiente de sus vivencias, evaluándose en la escala valorativa con 5 puntos.

Se muestra un incremento de los niveles de juego de los niños y niñas, a partir de los indicadores que se establecen para valorar los mismos, es decir, realizan acciones variadas en planos imaginarios, constatándose niveles de subordinación entre los roles principales y secundarios, así como las relaciones lúdica y reales manifestadas, son representativas de las vivencias, que poseen de los diferentes ámbitos,

Los docentes demostraron ser más conscientes en lo referido a la utilización de los elementos vivenciales que ofrecen los diferentes ámbitos, para dar tratamiento y valorar el nivel de juego alcanzado por los pequeños, evaluándose en la escala con 5 puntos, en el 100% de la muestra. Además, se favoreció la atención individualizada en aras de lograr un juego más desarrollador y creativo.

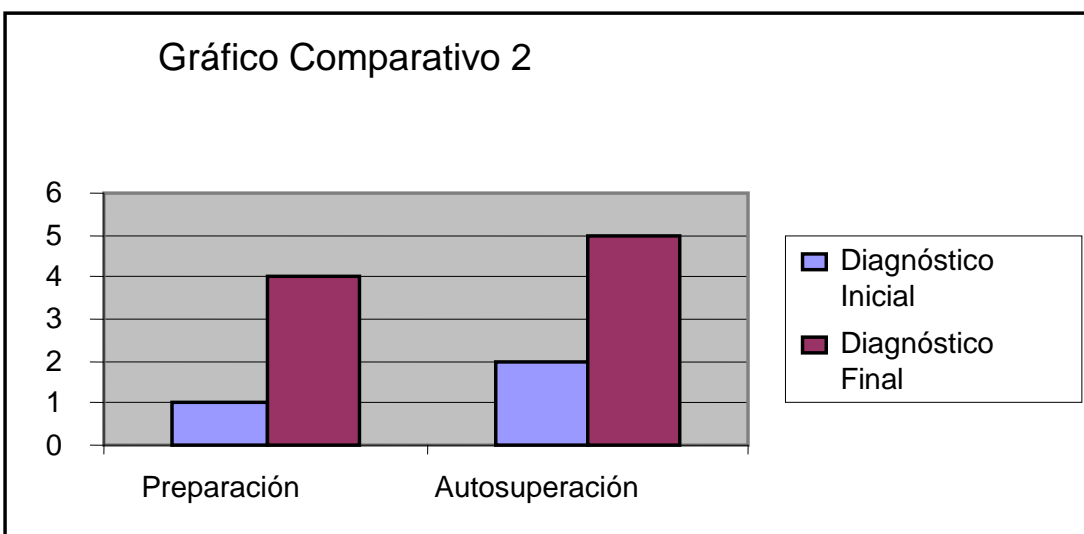


En la dimensión de la preparación de los docentes, se constatan avances significativos por las maestras, en la búsqueda de los elementos que ofrece la comunidad y que pueden ser reflejados en el juego de roles, así como el diagnóstico y tratamiento de las vivencias que poseen los pequeños en relación con el entorno. Lo que está estrechamente ligado a la utilización de los métodos y procedimientos, empleados al dirigir el juego, manifestándose aún la necesidad de sistematizar los estilos de dirección que posibiliten el desarrollo creativo de los infantes, siendo evaluado con 4 puntos en los docentes, objeto de estudio.

Se pudo apreciar que otra de las dimensiones, que alcanza resultados significativos, en comparación con el diagnóstico inicial, es la autosuperación, ya que los docentes demuestran niveles superiores en los modos de actuación, lo que propicia que los juegos de roles resulten más motivantes para los infantes, teniendo en cuenta que en ellos pueden reflejar las vivencias que poseen de los diferentes ámbitos en que se desenvuelven, lo que se prevé desde el momento de la planificación del juego de roles, donde además se precisa, qué vivencias poseen y cuáles se hacen necesario reforzar, teniendo en cuenta los temas de juego a desarrollar. Lo anterior evidencia la pertinencia entre la teoría y la práctica.

Los docentes expresan como temas preferidos, para preparar los juegos de roles de los niños y las niñas, aquellos que se corresponden con el entorno en que se desenvuelve éstos, lo que se constató en el 100% de la muestra.

Es de destacar la disposición mantenida por los docentes durante la realización de los talleres, lo que demuestra su interés por transformar la actividad lúdica, se mostraron creativos en la elaboración de metodologías para los juegos de roles, en correspondencia con las posibilidades que ofrece el entorno, así como las habilidades mostradas en la elaboración de medios y accesorios que obedecen a las metodologías elaboradas.



De acuerdo a los resultados obtenidos, los docentes muestran satisfacción y sugieren llevar esta preparación a otros docentes, no obstante, se debe seguir insistiendo en que los directivos, sistematicen la atención al grado preescolar, esencialmente en el contexto estudiado, lo cual se revierte en la idoneidad del personal docente, y por consiguiente en la calidad de la actividad fundamental de los niños y niñas de edad preescolar, quedando demostrado científicamente, el nivel de factibilidad y pertinencia de la estrategia de capacitación, a los docentes para el contexto que fue creada. Ver Anexo 7.

Conclusiones.

A partir de los resultados obtenidos en la investigación se concluye:

1. La sistematización realizada, sobre la capacitación de los docentes del grado preescolar, en el estudio de las investigaciones que han abordado este tema, permitió identificar la necesidad de dar tratamiento a la misma, ya que es la actividad lúdica, la fundamental de la edad preescolar, desde un enfoque Histórico-Cultural, a partir de considerar el principio de la relación entre comunicación y actividad, para la apropiación de la experiencia cultural acumulada.
2. La realización del diagnóstico permitió identificar dificultades en cuanto a:
 - La creación, dirección y valoración de los juegos infantiles, teniendo en cuenta los elementos vivenciales que ofrece el entorno, donde se desenvuelve el niño y niña, lo que es producto de deficiencias en la concepción y realización de la preparación de los docentes y su autosuperación.
 - La actividad lúdica resulta poco motivante y desarrolladora para los niños y niñas del grado preescolar de la escuela primaria.
- 3.- La estrategia de capacitación a los docentes elaborada, se apoya en los fundamentos de la concepción Histórico- Cultural, particularmente en lo relativo a los puntos de vista del aprendizaje y la zona de desarrollo próximo entre otros.
- 4.-Como prueba de la constatación de la validez de la estrategia de capacitación elaborada y aplicada en la práctica educativa, se demostró la factibilidad y pertinencia para el contexto que fue creada.

Recomendaciones.

- La continuación del enriquecimiento de actividades encaminadas a la preparación de los docentes del grado preescolar, ubicados en las escuelas primarias en relación con la actividad lúdica.
- Realización de talleres y otras vías que permitan divulgar la propuesta elaborada.
- Generalización de la estrategia de capacitación en otros contextos similares, a partir del diagnóstico de los docentes.

Referencias Bibliográficas.

- (1) MARTÍ PÉREZ, JOSÉ: Obras Completas. Escritos sobre educación.- La Habana: Editorial. Nacional de Cuba. - t. XIX- -p.19.
- (2) VIGOTSKI, L.S.: Obras Completas.- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1985- t. 5.
- (3) UGALDE CRESPO, LUÍS: Hacia un modelo de director educacional zonal serrano. —Tesis de maestría. Máster en didáctica de la Geografía.-La Habana: IPLAC, 2001. — p.6.
- (4) AÑORZA, LIDIA: Paquete teórico Metodológico para la detención de necesidades y el surgimiento a la atención diferenciada.- La Habana: Editorial Cuba, 2005.- p.183.
- (5) AÑORGA, JULIA: Educación Avanzada: Paradigma Educativo Alternativo para el mejoramiento profesional y humanos de los recursos laborales y de la comunidad. La habana. Ed pueblo y Educación, 1999.- p.124
- (6) AÑORGA, JULIA: Educación Avanzada: Paradigma Educativo Alternativo para el mejoramiento profesional y humanos de los recursos laborales y de la comunidad. La habana. Ed pueblo y Educación, 1999.- p.125
- (7) UGALDE CRESPO, LUÍS: Hacia un modelo de director educacional zonal serrano. —Tesis de maestría. Máster en didáctica de la Geografía.-La Habana: IPLAC, 2001. — p.6
- (8) MANEREO, CARLOS: Op. Cit. —p.8
- (9) AÑORGA, JULIA: Educación Avanzada: Paradigma Educativo Alternativo para el mejoramiento profesional y humanos de los recursos laborales y de la comunidad. La habana. Ed pueblo y Educación, 1999.- p.124
- (10) AÑORGA, JULIA: Educación Avanzada: Paradigma Educativo Alternativo para el mejoramiento profesional y humanos de los recursos laborales y de la comunidad. La habana. Ed pueblo y Educación, 1999.- p.135
- (11) AÑORGA, JULIA: Educación Avanzada: Paradigma Educativo Alternativo para el mejoramiento profesional y humanos de los recursos laborales y de la comunidad. La Habana. Ed pueblo y Educación, 1999.- p.140

- (12) AÑORZA; LIDIA: Capacitación a los docentes. La Habana. Editorial Cuba, 2005.- p.59.
- (13) AÑORZA, LIDIA: Paquete teórico Metodológico para la detención de necesidades y el surgimiento a la atención diferenciada.- La Habana: Editorial Cuba, 2005.- p.81.
- (14) VIGOTSKI, L. S.: El papel del juego en el desarrollo del niño. En Colectivo de Autores Psicología del Desarrollo del Escolar. Selección de Lecturas. Tomo I., La Habana: Editorial Félix Varela, 2003. p. 101
- (15) VIGOTSKI, L.S.: Obras Completas.- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1985- t. 5.p. 141
- (16) VIGOTSKI, L. S.: El papel del juego en el desarrollo del niño. En Colectivo de Autores Psicología del Desarrollo del Escolar. Selección de Lecturas. Tomo I., La Habana: Editorial Félix Varela, 2003. p. 240.
- (17) BOCHOVICH.L.I.:La personalidad y su formación en la edad infantil.- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1989. p.163- 190
- (18) BOCHOVICH.L.I.: La personalidad y su formación en la edad infantil.- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1989. p. 131.
- (19).: VIGOTSKI, L.S.: Obras Completas.- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1985- t. 5.p. 259.
- (20) VIGOTSKI, L. S.: El papel del juego en el desarrollo del niño. En Colectivo de Autores Psicología del Desarrollo del Escolar. Selección de Lecturas. Tomo I., La Habana: Editorial Félix Varela, 2003. p. 254.
- (21) BOCHOVICH.L.I.: La personalidad y su formación en la edad infantil.- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1989. p. 89.
- (22) BOCHOVICH.L.I.: La personalidad y su formación en la edad infantil.- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1989. p. 142.
- (23) FRANCO GARCÍA, OLGA: El desarrollo ontogénico del juego y el juego, la cultura y el desarrollo del niño. Soporte digital.
- (24) COLECTIVO DE AUTORES: Maestro. Editorial Pueblo y Educación. La Habana 1971. p.473

- (25) ELKONIN.D.B.: Selección de lecturas de psicología. Acerca del surgimiento del juego de roles. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 1984. p.105.
- (26) VENGUER, A.L.: Temas de psicología preescolar. –La Habana: Editorial Pueblo y Educación.- p. 98.
- (27) VENGUER, A.L.: Temas de psicología preescolar. –La Habana: Editorial Pueblo y Educación.- p. 99.
- (28) ELKONIN. D. B.: El desarrollo del juego en la edad preescolar.- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001. p. 53.
- (29) LOPEZ HURTADO, J.: El diagnóstico: un instrumento de trabajo pedagógico de preescolar a escolar / López, Hurtado J, Siverio, A. M. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1996. – p.141.
- (30) _____: El problema del entorno. En soporte magnético. 1994.

Bibliografía.

- ADDINE FERNÁNDEZ, F.: Didáctica teoría y práctica. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004. -- 320p.
- AÑORGA, JULIA: Educación Avanzada: Paradigma Educativo Alternativo para el mejoramiento profesional y humanos de los recursos laborales y de la comunidad.- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999.- 124p.
- ARIAS BEATÓN, G.: La educación especial en Cuba. — La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1982. -- 263p.
- AROCHE CARVAJAL: Juegos y actividades plásticas para la creatividad y la apreciación de los niños. -- p.22-26. -- En Revista Simientes. -- no. 2-3. -- La Habana, 1992.
- BOZHOVICH, L.I.: El problema de la preparación del niño para el aprendizaje escolar. p.135-138. -- En su: La personalidad y su formación en la edad infantil. -- La Habana Editorial Pueblo y Educación, 1989.
- BOZHOVICH, L.I.: Situación social del desarrollo del niño. -- p.93-99. -- En su: La personalidad y su formación en la edad infantil. -- La Habana Editorial Pueblo y Educación, 1989.
- _____: Formación de la personalidad en la edad escolar pequeña. -- p.163-190. -- En su: La personalidad y su formación en la edad infantil. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1989.
- CARRETERO, M.: Comprensión y Motivación: Selección de Lecturas. -- La Habana: Editorial Félix Varela, 2003. -- t. 1.
- CALDERÓN DE VEREOZA, CECILIA E.: El juego como una estrategia de aprendizaje del niño preescolar. -- Tesis presentada en opción al Master en Educación Preescolar.- - Ciudad de la Habana, 2001.
- CUBA. MINISTERIO DE EDUCACION: Educación preescolar: programa cuarto ciclo. - La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1998. -- t.
- CUBA. MINISTERIO DE EDUCACION: Maestría en Ciencias de la Educación: Mención en educación preescolar: Módulo III: Segunda Parte. -- La Habana: Editorial Pueblo y educación. 2007.
- CUBA MINISTERIO DE EDUCACION: V Seminario Nacional para Educadores. -- La Habana: Ministerio de Educación, nov del 2004.
- CUBERO, R.y MORENO, M.: Relaciones sociales: familia, escuela, compañero: Años escolares: Selección de Lecturas. -- La Habana: Editorial Félix Varela, 2003.
- CUENCA DÍAZ, MARITZA: II TALLER INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y PREESCOLAR "De Preescolar a Escolar".-7p.
- El Desarrollo de la oralidad en el preescolar. Disponible en: www.lacult.org
Consultado: 28 de abril, 2008.
- ELKONIN, D.B.: Acerca del surgimiento del juego de roles: Psicología del juego. Desarrollo psíquico de los niños en los años preescolares: Selección de lecturas de Psicología. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1984.
- _____: El desarrollo del juego en la edad preescolar: Psicología del juego. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1984.
- ESTEVA BORONAT, M.: El juego en la edad preescolar. -- - La Habana: Editorial Pueblo Y Educación, 2001.- 67p

- _____: ¿Qué nivel de desarrollo tienen tus hijos en el juego. – p. 47-50
-- En Revista Simientes. – no. 2-3. — La Habana, 1992.
- _____: Surgimiento del juego en la ontogénesis: Psicología del juego.-
- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1984.
- _____: Teorías del juego: Psicología del juego. -- La Habana: Editorial
Pueblo y Educación, 1984.
- FRANCO GARCÍA, OLGA: El desarrollo ontogénico del juego y el juego, la cultura
y el desarrollo del niño. Soporte digital.
- GALPERIN, P. YA.: Sobre la investigación del desarrollo intelectual del niño.
Psicología del Desarrollo del Escolar. Selección de Lecturas. -- La Habana: Editorial
Félix Varela, 2003. – t.1.
- GARCÍA BATISTA, G.: Temas de introducción a la formación pedagógica. – La
Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004. – 300p.
- GRANADOS GUERRA, L. A.: Psicología del desarrollo del escolar primario. – p. 65-82.
– En: Maestría en Ciencias de la Educación: Mención en educación primaria: Módulo
III: Segunda Parte. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2007.
- Juego de rol. Wikipedia, la enciclopedia libre. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_rol. Consultado: 28 abril, 2008.
- COLECTIVO DE AUTORES: Lecciones de Filosofía Marxista leninista: La Habana:
Editorial Pueblo y Educación, 1991. – t. 1.
- LOPEZ HURTADO, J.: El diagnóstico: un instrumento de trabajo pedagógico de
preescolar a escolar / López, Hurtado J, Siverio, A. M. -- La Habana: Editorial Pueblo
y Educación, 1996. – p.141.
- MUJINA, V.: La caracterización psicológica de la actividad del niño en edad
Preescolar. Selección de Lecturas de Psicología del Desarrollo. -- La Habana :
Editorial Félix Varela, 2001. – 110 p.
- _____: Preparación psicológica para el aprendizaje en la edad escolar temprana.
Selección de Lecturas de Psicología Infantil y del adolescente II. – La Habana :
Editorial UH, 1983. – 241p.
- MONEREO, CARLOS: Estrategia de enseñanza aprendizaje (et. al.).- Barcelona: Ed
Piados, 1977— p.27.
- RICO MONTERO, P.: El desarrollo del control y la autovaloración en los escolares de
nivel primario. Psicología del Desarrollo del Escolar. Selección de Lecturas. -- La
Habana: Editorial Félix Varela, 2003. -- t.1.
- SANTOS LAGOS, XIOMARA. F.: Las reglas del juego de roles en niños de 3-5 años. --
Tesis presentada en opción al Master en Educación Preescolar.-- La Habana, 2001
- REGARTE MARTINEZ, A. G.: Acerca de la concepción que sobre el desarrollo moral
plantea Jean Piaget. Selección de Lecturas del Desarrollo Moral. – La Habana:
Editorial ENPES, 1987. -- t.1
- _____: Guía metodológica de la asignatura Psicología del
Desarrollo II del Curso por Encuentros. En soporte magnético. 2002.
- UGALDE CRESPO, LUÍS: Hacia un modelo de director educacional zonal serrano. —
Tesis de Maestría. Máster en didáctica de la Geografía.-La Habana: IPLAC, 2001.
- VENGUER, A. L.: La edad preescolar. – p.145-273. – En su: Temas de Psicología
Preescolar. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1978.

- _____: Temas de Psicología Preescolar. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1978. -- 279 p.
- VIGOTSKI, L. S.: El papel del juego en el desarrollo del niño. En Colectivo de Autores Psicología del Desarrollo del Escolar. Selección de Lecturas. Tomo I., La Habana: Editorial Félix Varela, 2003.
- VIGOTSKI, L.S.: Obras Completas. -- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1985. -- t. 5.
- VILLANÓN GARCÍA, GIOVANNI. L.: La lúdica, la escuela y la formación del educado. -- La Habana: Editorial Pueblo y educación, 2006. --246 p.
- _____: El problema del entorno. En soporte magnético. 1994.
- _____: El problema de la edad. En soporte magnético. 1994.
- ZALDÍVAR, C.: Estudio de las vivencias del niño de edad escolar con respecto al Juego. -- Tesis de Diploma. Facultad de Psicología. -- La Habana. 2005.

Anexo 1.

Entrevista a la maestra del grado preescolar en la escuela primaria:

Objetivo: Constatar el nivel de preparación que poseen las maestras del grado preescolar, en cuanto al conocimiento del desarrollo de las vivencias positivas en los niños y niñas en los diferentes ámbitos (escuela, hogar, comunidad) cuando realizan los juegos de roles.

Usted ha sido seleccionada para una investigación, sus criterios y puntos de vista son decisivos para la obtención de resultados fidedignos, por lo que le pedimos su cooperación y aseguramos su carácter confidencial.

Cargo:_____ **Años de experiencia:** _____

Preguntas:

1. ¿A recibido preparación especializa sobre el juego?
2. ¿Qué importancia le concede al juego?
3. ¿Qué tipo de juego prefieren los niños y niñas del grado preescolar?
4. ¿Por qué considera importante el juego de roles?
5. Mencione algunas vivencias positivas que expresan los niños y las niñas en el juego de roles.
6. A su juicio, ¿cuáles son las limitaciones en la institución, el hogar y la comunidad que no facilitan el desarrollo del juego de roles en los niños y niñas del grado preescolar?.
7. ¿Considera que se aprovechan todas las potencialidades que ofrece el juego de roles, en la formación de la personalidad de los niños y niñas del grado preescolar?

Anexo 2.

Entrevista a los niños y niñas del grado preescolar en la escuela primaria:

Objetivo: Indagar las vivencias que expresan los niños y niñas del grado preescolar cuando juegan, sus necesidades, motivos y sus preferencias relacionados con la actividad del juego.

Rapport: ¿Tú quisieras jugar conmigo a las preguntas y respuestas? Te invito, tú serás mi amigo.

Preguntas:

1. ¿Cómo te sientes cuando juegas?
2. ¿Cómo te sientes cuando no puedes jugar?
3. ¿Por qué juegas?
4. ¿Para qué juegas?
5. ¿Qué tiempo le dedicas al juego?
6. ¿Qué tiempo te gustaría dedicarle?
7. ¿A qué deseas dedicarle más tiempo en la escuela?
8. ¿A qué deseas dedicarle más tiempo en la casa?
9. ¿A qué deseas dedicarle más tiempo en el barrio?
10. ¿Qué juegos te gustan más?
11. ¿Por qué?

Anexo 3.

OBSERVACIÓN

Objetivo: Constatar las características del juego de roles, que realizan los niños y las niñas y si favorecen el desarrollo de las vivencias, a partir de la apreciación del desarrollo del juego de roles tal y como es.

Para utilizar el método de la observación se confeccionó una guía de observación, dirigida a los docentes y a los preescolares, para la recogida de los aspectos a valorar en la actividad del juego de roles en la muestra seleccionada.

<i>Aspectos a valorar</i>	<i>Índices de valoración</i>				
<i>1. Crea las condiciones necesarias para realizar la</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>

<i>actividad de juego.</i>					
2. <i>Orienta a los niños y a las niñas para iniciar los juegos (conversa previamente con ellos, los estimula a seleccionar un juego, los motiva a jugar con otros niños y niñas).</i>	1	2	3	4	5
3. <i>Dirige la actividad participando con los niños y las niñas en el juego.</i>	1	2	3	4	5
4. <i>Prepara las condiciones para concluir el juego.</i>	1	2	3	4	5
5. <i>Propicia el desarrollo de hábitos positivos, (recoger los materiales, ordenar el lugar, etc).</i>	1	2	3	4	5
6. <i>Logra mantener el entusiasmo de los niños y las niñas durante todo el curso de la actividad.</i>	1	2	3	4	5
7. <i>Atiende los conflictos que surgen durante el curso del juego.</i>	1	2	3	4	5

Aspectos a valorar	Índices de valoración				
8. <i>Propicia las relaciones armónicas en el curso del juego.</i>	1	2	3	4	5
9. <i>Propicia la utilización de objetos sustitutos y/o imaginarios para realizar las acciones lúdicas.</i>	1	2	3	4	5
10. <i>Propicia la realización de acciones lúdicas consecutivas, que permitan la continuidad del juego.</i>	1	2	3	4	5
11. <i>Propicia la adopción de un rol.</i>	1	2	3	4	5
12. <i>Favorece la independencia de los niños y las niñas.</i>	1	2	3	4	5

Anexo 4.

CUESTIONARIO

Objetivos:

- Obtener conocimiento acerca del lugar que ocupa el juego en el sistema de actividades que los niños y las niñas realizan.
- Indagar cuáles son los juegos más frecuentes y los preferidos por los niños y niñas.
- Determinar las vivencias de los niños y las niñas del grado preescolar en la actividad del juego.

Rapport: Elpidio Valdés quiere saber qué juegos les gustan más a ustedes, para contarles a los niños mambises todas las vivencias de ustedes en las aventuras.

I) Dime las cinco cosas que más te gustan hacer.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

II) Dime otras cosas que te gustan hacer

III) Cuáles son los juegos que más te gustan

IV) En la escuela tú juegas (Se marca con una X)

Mucho____ Poco ____ Rara vez ____ Nunca ____

V) En la casa tu juegas (Se marca con una X)

Mucho____ Poco ____ Rara vez ____ Nunca ____

VI) En el barrio tu juegas (Se marca con una X)

Mucho___ Poco ___ Rara vez ___ Nunca ___

VII) A qué juegas en la escuela (Menciona los juegos más frecuentes)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

VIII) A qué juegas en la casa (Menciona los juegos más frecuentes)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

IX) A qué juegas en el barrio (Menciona los juegos más frecuentes)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

X) Me gustaría poder jugar más en la escuela (Se marque con una X)

Si___ No___ No sé___ Me da igual___

XI) Me gustaría poder jugar más en la casa (Se marque con una X)

Si___ No___ No sé___ Me da igual___

XII) Me gustaría poder jugar más en el barrio (Se marque con una X)

Si___ No___ No sé___ Me da igual___

XIII) Cuando no puedo jugar me siento (Se marque con una X)

Bien ___ Mal ___ Me da igual ___

XIV) Cuando no puedo jugar en la escuela me siento (Se marque con una X)

Bien ___ Mal ___ Me da igual ___

XV) Cuando no puedo jugar en la casa me siento (Se marque con una X)

Bien ___ Mal ___ Me da igual ___

XVI) Cuando no puedo jugar en el barrio me siento (Se marque con una X)

Bien ___ Mal ___ Me da igual ___

XVII) Cuando juego me siento (Se marque con una X)

Bien ___ Mal ___ Me da igual ___

XVIII) Cuando juego en la escuela me siento (Se marque con una X)

Bien ____ Mal ____ Me da igual ____

XIX) Cuando juego en la casa me siento (Se marque con una X)

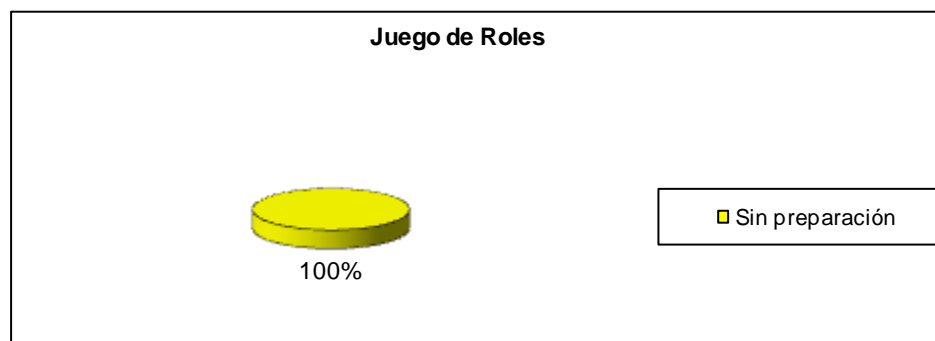
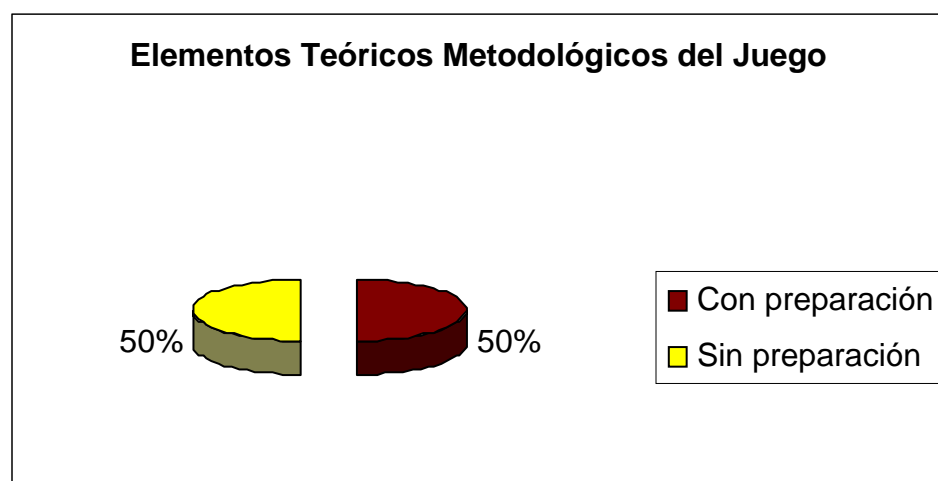
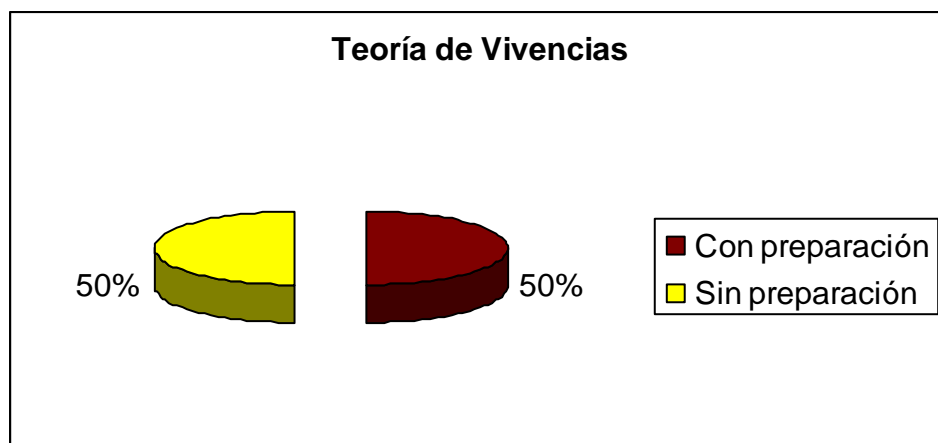
Bien ____ Mal ____ Me da igual ____

XX) Cuando juego en el barrio me siento (Se marque con una X)

Bien ____ Mal ____ Me da igual ____

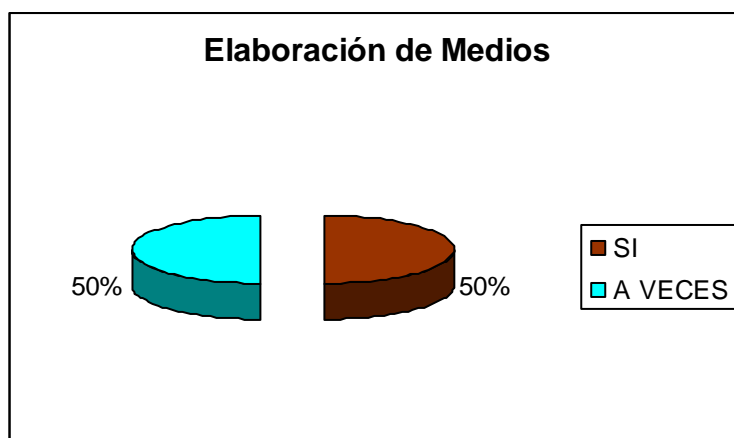
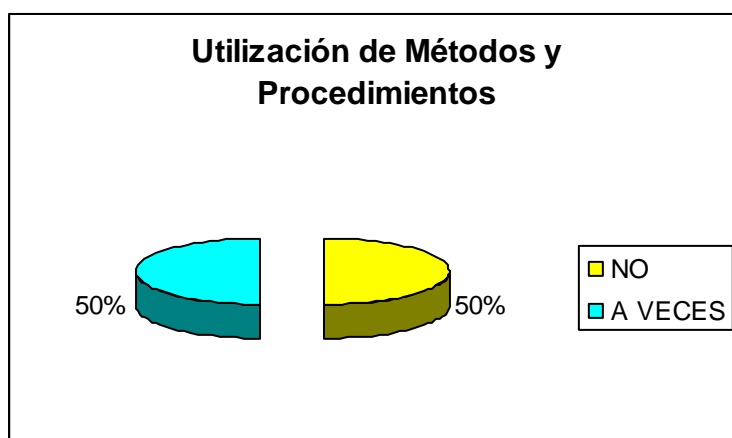
ANEXO 5.

Resultados de la entrevista a los docentes.

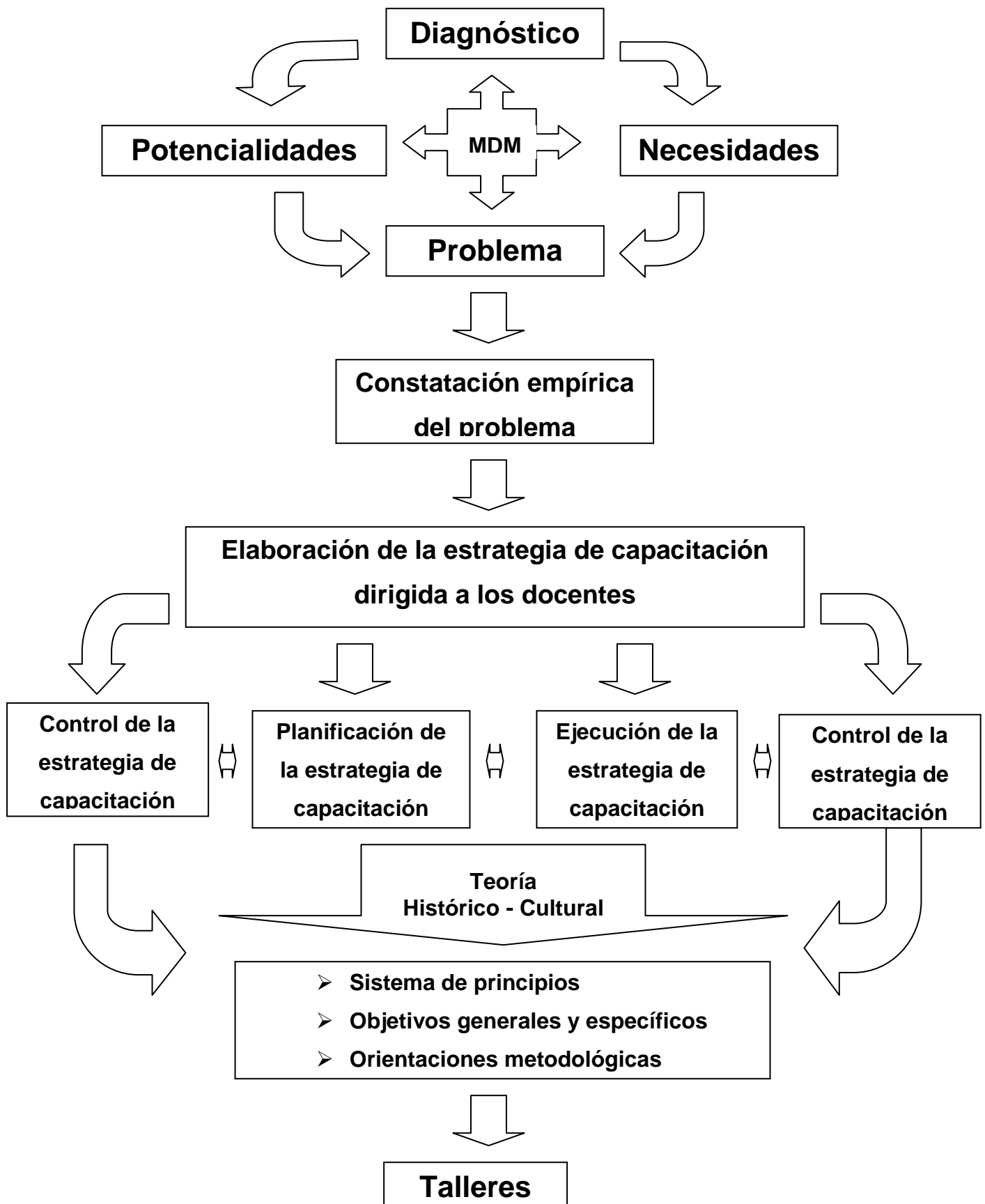


Anexo 6.

Resultados de la autosuperación de los docentes



Anexo 7.



Anexo 8. JUEGOS DE ROLES

1^{er} Juego de roles

Argumento: “El círculo infantil”

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos.

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Roles: Directora, maestra, auxiliar pedagógica, médico, enfermera, pantristas, chofer

Materiales: Muñecas de diferentes tipos, baberos, pañales, culeros, baticas de canastilla (puede pedírsele la colaboración a los padres para que aporten lo que les haya quedado y no le den uso), pomos plásticos para imitar biberones, jarritos, platos, calderos, (si no los tienen plásticos, pueden elaborarse con papier maché), cocina, juguetes, marugas, muñequitos de goma, corralitos, sillitas sanitarias, mesitas, sillitas, pañoletas, nasobucos, como accesorios para los roles de educadoras y pantristas, baticas blancas y cofia para la enfermera.

Actividades preparatorias: Estas actividades se van a dar en la propia vida cotidiana del círculo infantil, continuamente les da vivencia a los niños y niñas, ya que es su mundo, en el cual transcurre la mayor parte de su vida. Para organizarlas la maestra aprovechará cada momento educativo para ir señalando las diferentes actividades y procesos que se realizan en el círculo infantil.

Los niños y niñas juegan y aprenden y experimentan vivencias cuando se bañan, se alimentan se asean, duermen y sienten la compañía permanente de sus maestras y auxiliares pedagógicas.

Desarrollo: Se comienza el juego con la recepción de los niños y las niñas por la enfermera, este rol lo desarrollará la maestra, que una vez que haya saludado afectuosamente a los padres y los niños o niñas (son los niños y niñas con sus muñecas), realizará la acción de examinar a los niños o niñas, le preguntará a los padres cómo sus niños y niñas pasaron la noche, si durmieron bien, etc. y entonces les dará la entrada a la institución infantil.

En el juego primeramente nos referiremos a un grupo de segundo año de vida.

Los padres continuarán para hacer la entrega de sus niños y niñas a la educadora. Este rol lo desempeñará una niña. En el propio desarrollo del juego surge una necesidad que se plantea por la maestra, “están todos los niños y la educadora está sola, es necesario que se presente la auxiliar pedagógica”.

En el rol de la enfermera quedará una niña que siente el deseo de desempeñarlo y haya asimilado las acciones sencillas para el rol.

De forma paulatina se irán incorporando otros roles como el de la pantrista por la necesidad de la elaboración de alimentos, la lavandera por la necesidad de lavar las ropas, toallas, el tiempo de servicio por la necesidad de mantener el salón limpio. La directora es la figura central de la institución que planifica, organiza, orienta y controla el trabajo del personal. El médico reconoce a los niños y niñas, y el chófer es quien trae la mercancía, etc.

Estos roles van apareciendo a través de situaciones creativas que la maestra en la dirección pedagógica del juego va introduciendo.

La maestra y la auxiliar pedagógica tienen un papel importante en la dirección pedagógica del juego de roles, pues éste tributa al desarrollo de vivencias positivas en los niños y niñas, a partir de las experiencias que adquieren en las actividades cotidianas en los diferentes ámbitos sociales, como transmisores de la cultura y las tradiciones, dadas las situaciones creadas en el juego como actividad práctica social variada que determina la situación social de desarrollo del niño y niña del grado preescolar, de esta manera se evaluará el comportamiento de los logros del desarrollo, los cuales deben tener un carácter interdisciplinario y desarrollador, a consecuencia de la puesta en práctica de una enseñanza avanzada.

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, y a partir de los indicadores establecidos hará la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles, “dentro de un ratito debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educativo.

Anexo 9. JUEGOS DE ROLES

2^{do} juego de roles:

Argumento: La bodega

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Roles: Bodeguero, clientes

Materiales: Mesitas, papel, monedas de cartón, libretas de consumidores, lápiz, javitas. Como víveres se sugieren: latas de compotas vacías, saquitos llenos de virutas de cartón o papel que asemejen arroz, frijoles, azúcar, etc., que se cosen después de llenos, caramelos de plastilina, envases vacíos de pasta de dientes y otros elaborados con papier maché, galletas, dulces, pesa, etc.

Actividades preparatorias:

- Paseo a la bodega para que los niños y niñas observen las acciones que se realizan el bodeguero y los clientes en la bodega, enfatizando en la función social que desempeñan estos trabajadores, allí observarán los materiales que utilizan para realizar las diferentes acciones, así como la relación que se establece entre el bodeguero y los clientes.
- Conversación sobre las acciones del bodeguero recordando lo observado el día anterior.
- Muestra de láminas relacionadas con el bodeguero.

Actividad demostrativa:

Juego: “Vamos a la bodega” para lo que se montará una bodeguita y la maestra será el bodeguero y la auxiliar pedagógica el cliente, demostrarán las acciones, los materiales y accesorios. Puede invitarse a algún niño o niña para que haga de bodeguero.

- Se utilizará el **saquito maravilloso** que contendrá: libreta, pesa y algunos productos para que los niños y niñas digan qué es, para qué se utiliza y dónde se utiliza.

Desarrollo:

1^{ro} Antes de comenzar a desarrollar la demostración debe realizarse algunas de las actividades preparatorias anteriores, para que se mantengan frescas las vivencias sobre la bodega. El bodeguero y los clientes.

La bodega debe tener sus estantes ordenados y a los niños y niñas se les darán javitas y libretas para que vayan de compras.

2^{do} La maestra hará de bodeguero y le preguntará a los clientes de forma cortés, “¿qué usted desea comprar?, ¿desea algo más?, deme su libreta” etc., y realizará las acciones de pesar, envolver, anotar en la libreta y cobrar. Los niños y niñas ayudados por la auxiliar pedagógica pedirán lo que deseen, pagarán en la caja etc.

Se aconseja a los niños y niñas lo que deben comprar y se les explicará que todos estos productos son necesarios para alimentarnos y crecer fuertes y sanos.

3^{ro} La maestra planteará que tiene que almorzar y que necesita que alguien le cuide la bodega para así incorporar a los niños y niñas al desarrollo del rol.

La maestra se alejará pero estará atenta y observará cómo los niños y niñas desarrollan las acciones y así evaluará el nivel de desempeño de los niños y niñas en el juego para después proceder a la valoración que ellos mismos harán del rol.

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, para a partir de los indicadores establecidos hacer la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles, “dentro de un ratito debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educativo.

Anexo 10. JUEGOS DE ROLES

3^{er} Juego de roles:

Argumento: El correo

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Roles: Cartero, empleados de correo

Materiales: Bolso para el cartero, sobres, sellos, tarjetas, bicicletas, buzón, pito, papel, lapicero.

Actividades preparatorias:

Esta actividad se prepara durante la actividad independiente de la tarde donde la maestra empezará explicándole a los niños y niñas la importancia de la función social el cartero, les preguntará si sus padres o ellos han recibido cartas de algún familiar, aquí se puede apoyar con la observación de láminas.

Realizar, si las condiciones lo permiten la visita al correo, previa coordinación con el administrador para que los niños y niñas observen la labor que realizan los trabajadores, y puedan tener vivencias de la realidad, de regreso al aula conversarán sobre lo que vieron, si les gustó, cómo se sintieron, etc.

Si no se puede hacer la visita al correo se coordinará la visita de un carteros al aula para que le muestre a los niños y niñas, el bolso de las cartas, les explique lo que hace y les transmita sus experiencias en el trabajo que realiza (sus vivencias).

Posteriormente la maestra invitará a los niños y niñas a confeccionar materiales para el juego como: sellos de papales de color, monedas de cartón, los ayuda a confeccionar el buzón, etc, todo esto en el horario de la actividad independiente de la tarde.

Desarrollo: La maestra conversará con los niños y niñas en el horario de la actividad independiente situado entre los dos actividades programadas de la mañana y enfatizará sobre distintas tareas de los trabajadores del correo.

Se pueden realizar diferentes variantes de este argumento, en el cual la maestra ocupará roles diferentes que van desde el principal hasta el secundario.

1^{ra} variante: La maestra asume el papel de vendedor de sellos y sobres en el correo, desde este papel organiza el correo y orienta a los clientes donde deben colocar el sello, poner la

dirección, y echar la carta en el sobre y por último en el buzón (otros niños y niñas son los clientes).

2^{da} variante: La maestra es el cartero que sale temprano del correo a repartir las cartas y deja a los demás niños y niñas realizando sus funciones dentro del argumento (el vendedor de sellos, sobres y los clientes). Regresará al correo y orientará a los niños que quedaron en él.

En su recorrido dejará cartas en la clínica estomatológica, en la bodega, en el círculo infantil y vecinos de la comunidad, proporcionándoles vivencias de la interrelación con los otros.

3^{ra} variante: La maestra es un visitante que viene al correo a comprar sellos y a echar la carta en el buzón. Desde este papel invitará a los niños y niñas del resto de los argumentos que le escriban a sus familiares que viven lejos y que visiten el correo para echar las cartas.

A través de las diferentes variantes se intercambian los roles de los niños y niñas que participan en los mismos.

Cuando el papel del cartero sea realizado por un niño utilizará el velocípedo para repartir las cartas.

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, para a partir de los indicadores establecidos hacer la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles “dentro de un ratito debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo todo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educativo.

Anexo 11. JUEGOS DE ROLES

4^{to} Juego de roles:

Argumento: Un paseo por la ciudad

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Roles: Chófer, mamá, papá, niños, pasajeros

Materiales: Sillitas, timón, alcancía, monedas de cartón, carteritas, pañuelitos de cabeza, muñecas y gorras, etc.

Actividades preparatorias:

Observación del transporte: Durante un paseo la maestra propondrá a los niños y niñas que observen los diferentes medios de transporte, haciendo énfasis en las guaguas, respecto al tamaño, color, formas, quienes viajan en ellos, quién maneja. En las zonas donde no haya posibilidad de esta observación directa, se sustituirán la actividad por la observación de láminas.

Conversación sobre el transporte: La maestra conversará con los niños y niñas sobre lo que vieron durante el paseo centrando su interés en un ómnibus. Hará que los niños y niñas cuenten alguna experiencia al respecto, que digan lugares a los que han ido en ómnibus, con quién fueron, qué hicieron, si les gustó, etc., asimismo conversará sobre el chófer, el trabajo que realiza y su importancia social.

A los efectos de crear las condiciones necesarias para este juego, la maestra confeccionará un timón, o buscará un objeto que pueda sustituirlo y junto a los niños y niñas confecciona monedas de cartón.

Desarrollo:

Una vez que los niños y niñas hayan adquirido las representaciones, la maestras les propondrá realizar un paseo en ómnibus por la ciudad y les preguntará: “¿A dónde quieren ir?, ¿quiénes irán?, ¿con quiénes viajarán?”, etc.

Según el nivel de juego que tengan los niños y niñas pueden desarrollar las siguientes variantes:

1^{ra} variante: La maestra asumirá el papel del chofer, anunciará hacia dónde se dirigen “manejará”: con cuidado, recordará a los pasajeros que paguen, sacará la mano, frenará, etc. Mostrando de esta forma a los niños y las niñas las diferentes acciones que se realizarán.

Nombrará lugares importantes por los que pasa el ómnibus, debe insistir en los modales de cortesía tanto del chofer como de los pasajeros, que serán algunos niños y niñas incorporados al juego.

2^{da} variante: La maestra desempeñará el papel de un pasajero que permanece en el ómnibus todo el tiempo del viaje, es muy cortés, se levanta y ofrece el asiento cuando entra mamá con un niño en los brazos, a un anciano, etc, uno de los niños hace de chofer, dice a donde va, maneja, etc.

3^{ra} variante: La maestra será un pasajero que monta en el ómnibus cuando comienza el viaje, pero no necesariamente tiene que permanecer allí todo el tiempo, durante esos minutos, pregunta: quién es el chofer, hasta dónde llega, por dónde pasa, etc., puede bajarse para hacer una visita, lo que le permitirá participar en el juego la familia, que están desarrollando otros niños y niñas, la clínica, o la tiendecita, etc.

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, para a partir de los indicadores establecidos hacer la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles, “dentro de un ratito debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educa.

Anexo 12 JUEGOS DE ROLES

5^{to} Juego de roles:

Argumento: La zafra

Los niños ponen de manifiesto en sus juegos las experiencias de la vida cotidiana, utilizan objetos sustitutos e imaginarios, enriquecen el argumento de la familia, se relacionan con otros niños y niñas; por tanto es necesario enriquecer el contenido de sus juegos.

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Actividades preparatorias: Conversación sobre la caña de azúcar, la labor del campesino, de los macheteros, y la importancia que tiene la zafra para nuestro país.

- Mostrar láminas donde se observarán las acciones de los macheteros cortando caña, sembrando, recogiendo, etc.
- Preparar con los niños y niñas los materiales para realizar el juego; hacer los sombreros, los machetes, pintar los atributos.
- Vincular a la familia para que motiven y les brinden conocimientos a los niños y niñas, como ver la televisión juntos, recortar láminas y carteles sobre los temas.
- Cuando los niños y niñas estén preparados para llevar a la práctica el nuevo argumento, usar las siguientes estrategias.
- Cuando los niños y las niñas estén preparados para llevar a la práctica el nuevo argumento, usar los siguientes estrategias.
- La maestra sería un machetero y dirigirá el trabajo con 4 o 5 niños
- La maestra será jefe de campo, seguirá atendiendo a los niños y niñas, las relaciones entre ellos y con los niños y niñas de otros argumentos diferentes como son: el policlínico, la familia.

La maestra viene de visita a ver cómo están trabajando, elimina conflictos y da sugerencias para contribuir a que el juego que realizan los niños y las niñas se convierta en una actividad práctica social variada.

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, para a partir de los indicadores establecidos hacer la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles, “dentro de un ratito debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educativo.

Anexo 13. JUEGOS DE ROLES

6^{to} Juego de roles:

Argumento: El policlínico “Raúl Sánchez”

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Roles: Mamá, papá, niño, otros miembros abuelos, tíos.

Policlínico “Raúl Sánchez”: director del policlínico, recepcionista, cuerpo de guardia: doctora, enfermera; departamentos: rayos x, ultrasonidos, laboratorios, farmacia; consultas: ortopedia, estomatología, oftalmología, otorrinolaringología.

Roles secundarios: profesora del aula, profesor de computación, secretaria del director, auxiliar de limpieza y mantenimiento, peluquería, manicura y barbero.

Materiales: Atributos y accesorios para cada área de juego.

Actividades preparatorias:

1. Conversar con los niños y niñas sobre el lugar donde queda el policlínico “Raúl Sánchez”.
2. Observaciones de lugares donde se realiza esta labor, demostrando de forma práctica cómo se realizan las tareas.
3. Determinar con los niños y niñas y familias qué se necesita para jugar.
 - Medios de enseñanza
 - Valor social y productivo que se realiza en los diferentes roles de este argumento.
 - Instrumentos de trabajo y vestuario
 - Relación entre los personajes
 - Producto que deja dicha labor y beneficios que aportan para la sociedad y los diferentes roles de argumento.

Actividad demostrativa:

Acciones en correspondencia con cada rol.

- Cocina, lava, friega, limpia, plancha, lleva a los niños a la escuela, asiste a reuniones.
- Trabaja en el policlínico, ayuda en las labores del hogar.
- Barre, ayuda en las tareas del hogar, hace las tareas de la escuela.
- Contribuyen a todas las tareas del hogar.
- Lleva el control de todo lo que ocurre en el policlínico, la atención que se le da a los pacientes, ¿a buscar soluciones, atiende quejas.
- Recepciona recetas médicas, controla las mismas, permaneces en el teléfono.
- Atiende a los pacientes enfermos, les mide la presión y lo osculta, le manada medicamentos.
- Pone aerosol, inyecta vacunas, cura las heridas, todo lo indicado por el médico.
- Tiran placas.
- Realizan ultrasonidos.

- Realizan análisis, buscan resultados de estos, sacan sangre se entregan análisis de heces fecales y orina.
- Controla todo el medicamento asignado al policlínico, así como instrumentos a utilizar en distintos departamentos, distribuyen en medicamento a los departamentos.
- Se atiende a los pacientes con distintas fracturas, se venda y se enyesa.
- Alivian los dolores de muela, se empasta, se saca muela, se hacen prótesis.
- Se mide la vista, se mandan espejuelos a los pacientes con afecciones de la vista.
- Atiende a los pacientes con afecciones de nariz, garganta y oído.
- Imparte clases a los trabajadores del policlínico.
- Imparte clases de computación.
- Ayuda y mantiene en orden el trabajo del director.
- Limpia las aulas y locales del policlínico.
- Arregla el material (muebles, etc. rotos en malas condiciones).
- Pela, lava cabeza, pone rolos, da tinte, peina.
- Arregla uñas, corta cutículas, pinta, arregla pies.
- Pela y afeita.

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, para a partir de los indicadores establecidos hacer la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles, “dentro de un ratico debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a

todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educativo.

Anexo 14. JUEGOS DE ROLES

7^{mo} Juego de roles:

Argumento: “El puerto pesquero “

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Roles: Familia: Mamá, papá, niño, otros miembros abuelos, tíos.

Puerto pesquero: pescadores, administrador, director, chofer.

Roles secundarios: Dependiente, cliente, neveros, auxiliar de limpieza, enfermera, maestra, auxiliar de cocina, escaneadores, cocinero, estibador, peluquería, manicura, barbero, mantenimiento.

Materiales: Peces, barras de pescar, barcos, mallas, canciones, mesas, sillas, neveras, pesa.

Actividades preparatorias:

1. Conversar con los niños y niñas sobre el lugar donde quedan los Puertos Pesqueros de nuestra provincia principalmente :el de La Coloma que es el que más cerca queda de nuestra ciudad.
2. Observaciones de lugares donde se realiza esta labor a través de láminas.
3. Conversaciones con las familias sobre los diferentes roles que van a jugar los niños y las niñas y como pueden ayudarlos a la preparación del mismo.
 - Medios de enseñanza
 - Valor social y productivo que se realiza en los diferentes roles de este argumento.
 - Instrumentos de trabajo y vestuario
 - Relación entre los personajes

- Producto que deja dicha labor y beneficios que aporta para la sociedad y los diferentes roles de argumento.

4. Observación de video sobre la labor (presentación).

Actividad demostrativa:

Acciones según el rol establecido.

- Cocina, lava, friega, limpia, plancha, lleva a los niños a la escuela, asiste a reuniones.
- Trabaja en el puerto, realiza mandados en la pescadería asiste a reuniones, ayuda en las labores del hogar. Cita para la defensa.
- Barre, sacude, recoge juguetes, estudia, asiste a la escuela, ayuda en las tareas del hogar, hace las tareas de la escuela.
- Contribuyen a todas las tareas del hogar.
- Pesca desde los botes, pesca desde las orillas, pone carnadas en el anzuelo, imaginariamente, pone el pescado en cajas para después llevarlos al frigorífico, participa en reuniones.
- Recepciona el pescado que pescan los pescadores, pesa el pescado, coloca el pescado en las neveras, embasa el pescado para transportarlo a la pescadería.
- Dirige y controla, realiza inspecciones a los barcos y neveras, lleva el control del Puerto, atiende quejas de los pescadores, participa en reuniones, distribuye el pescado.
- Recibe el pescado pesado, venden el pescado a los clientes y lo cobran.
- Van a comprar pescado a la pescadería, la mamá de la casita, la peluquera, el papá antes de llegar a la casa.
- Cuidan el pescado de las neveras, los separan por el color-forma y el tamaño.
- Limpia el comedor y lo prepara, limpia locales del centro de elaboración, participa en reuniones.
- Cura a los pescadores y pone vacunas.
- Da clases a los niños y a los pescadores por las noches, muestra láminas e invita a dibujar.
- Ayuda a preparar la comida, sirve con el cocinero.

- Escanean los pescados, envasan los pescados, en cajas, separan por el color, tamaño y forma.
- Prepara y elabora la comida a los pescadores.
- Carga el pescado.
- Pela, lava cabeza, pone rolos, da tinte, maquilla y peina.
- Arregla uñas, corta cutículas, pinta, arregla pies, cobra
- Atiende al cliente, pela, afeita, cobra.
- Arregla los barcos.

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, para a partir de los indicadores establecidos hacer la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles, “dentro de un ratico debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educativo.

Anexo 15. JUEGOS DE ROLES

8^{vo} Juego de roles:

Argumento: “La localidad donde vivo”

“El supermercado”

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Roles: Mamá, papá, niño, otros miembros abuelos, tíos.

Supermercado: Bodeguero, placita, carnicería, director, administrador.

Roles principales: Consultorio, médico, enfermera.

Roles secundarios: Comedor de supermercado, cocinero, auxiliar de limpieza, auxiliar de cocina, panadería de supermercado, panaderos y elaboradores, dependiente.

Roles incidentales: Peluquera, manicura, barbero, fumigador, trabajador social.

Materiales: Sofá, butacas, búcaro, fogón, fregadero, estante, lavadora, mesa, sillas, alimentos en sobres, (arroz, chícharos, café, otros) pesas, calentadores, viandas.

Actividades preparatorias:

1. Conversar con los niños y niñas sobre la comunidad donde viven.
2. Observaciones de lugares importantes de la comunidad (policlínico, escuela primaria, secundaria básica, círculo infantil, farmacia, bodega, panadería, peluquería, carnicería, barbería, correo, parque infantil, tiendas, club de computación.
3. Conversación sobre sus hogares y explicarán las labores que realizan, demostrando de forma práctica como se realizan las tareas.
4. Conversación con la familia sobre los diferentes roles que van a jugar los niños y niñas y cómo pueden ayudarlos a la preparación del mismo.
 - Medios de enseñanza
 - Valor social y productivo que se realiza en los diferentes roles de este argumento.
 - Instrumentos de trabajo y vestuario
 - Relación entre los personajes
 - Producto que deja dicha labor y beneficios que aporta para la sociedad y los diferentes roles de argumento.
 - Video sobre la familia (presentación).

Actividad demostrativa:

Acciones diseñadas en correspondencia con los roles asignados.

- Cocina, lava, friega, limpia, plancha, lleva a los niños a la escuela, asiste a reuniones.
- Trabaja en el huerto, realiza mandados en el supermercado, asiste a reuniones, ayuda en las labores del hogar.
- Barre, sacude, recoge juguetes, estudia, asiste a la escuela, ayuda a otras tareas en el hogar.
- Contribuyen a todas las tareas del hogar.
- Atiende al cliente, despacha mandados, participa e las reuniones del sindicato, organiza los estantes.
- Atiende al cliente, despacha diferentes viandas, participa en las reuniones del sindicato, organiza los estantes.
- Despacha diferentes productos, participa en reuniones, organiza el local y lo mantiene limpio, atiende al consumidor.
- Dirige y controla, realiza inspecciones a los locales, lleva el control del supermercado, atiende quejas de los consumidores, participa en reuniones.
- Lleva el control de todos los productos que llegan al supermercado, lleva el control del dinero y deposita al banco.
- Atiende a los pacientes, realiza inspección al supermercado.
- Atiende a los pacientes, toma presión, cumple indicaciones, realiza inspección a los locales del supermercado.
- Cocina alimentos para los trabajadores, orienta a los auxiliares de la cocina, sirve los alimentos, participa en reuniones.
- Limpia el comedor y lo prepara, limpia locales del supermercado, participa en reuniones.
- Lava y pela viandas, prepara sazón, da merienda a trabajadores, sirve alimentos.
- Prepara la masa del pan, la coloca en el horno, vela por el pan, participa en reuniones del supermercado, atiende al consumidor, despacha, cobra el pan, participa en reuniones.
- Pela, lava cabeza, pone rolos, da tinte, peina, cobra.
- Arregla uñas, corta cutículas, pinta, arregla pies, cobra.
- Atiende al cliente, pela, lava cabeza, afeita, cobra.

- Fumiga el supermercado, supervisa para observar si hay criaderos de mosquitos, echa abate en depósitos de agua.
- Visitar un supermercado, conversar con los trabajadores y clientes, y hacer una encuesta a los trabajadores.

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, para a partir de los indicadores establecidos hacer la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles, “dentro de un ratito debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educativo.

Anexo 16. JUEGOS DE ROLES

9º Juego de roles:

Argumento: La peluquería

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Roles: Peluquera, manicura, clientes, cajera, empleada de limpieza.

Materiales: Peine, cepillo, tijera, roles, secador, toalla pequeña, pomos plásticos, brocha para uñas (de madera o cartón) pozuelo, algodón, envases de perfumes, cintas,

cajas para el dinero, monedas de cartón, paño, turnos de papel, revistas, escobas, recogedor, plumero.

Actividades preparatorias:

1. Conversación sobre el trabajo de la peluquera. Se realizará durante la actividad independiente de la tarde, durante la conversación los niños y las niñas expresarán sus vivencias al respecto.
2. Conversación sobre el trabajo de la manicura. Se realizará siguiendo lo expresado sobre el trabajo de la peluquera.
3. Observación de láminas que representen a la peluquera pelando y peinando. La maestra promoverá comentarios sobre la misma y los niños y las niñas expresarán qué utiliza la peluquera para realizar su trabajo, cómo salen las niñas después de los pelados peinados.
4. Se mostrarán utensilios y objetos que utiliza la peluquera y a manicura y podrán realizarse algunas demostraciones de su uso, en el horario de la actividad independiente.

Desarrollo del argumento:

Después que los niños y las niñas hayan realizado las diferentes actividades preparatorias y obtenido las representaciones necesarias para jugar en la peluquería. La maestra en la conversación inicial que se realiza al comenzar el horario de la actividad independiente, ubicado entre las actividades programadas distribuirá los diferentes roles para comenzar a jugar.

Pueden desarrollarse cuatro variantes: La maestra ocupa diferentes roles comenzando por el principal hasta llegar a otros secundarios.

1^{ra} variante: La maestra será una peluquera que dirige las acciones de tres niños que han escogido los roles de clientes. Ella les mostrará las diferentes acciones que realiza la peluquera, invita a pasar a los clientes, hace que marquen su turno, los pela, les amolda el pelo, los coloca en el secador y por último los peina, mientras realiza estas acciones conversa con los clientes, les dice que van a quedar muy bonitos, porque los niños cuando están bien peinados lucen muy bien; la maestra se incorporará al juego y participarán en roles secundarios (clientes).

2^{da} variante: cuando la mayoría de los niños y las niñas que participan en el argumento desempeñan sin dificultad los roles de la primera variante, la maestra asumirá el rol de cajera que recoge el dinero que pagan los clientes, y lo manda a pasar, pero además da orientaciones a la peluquera sobre su trabajo.

3^{ra} variante: La maestra desempeña el rol de manicura demostrando las acciones que esta debe realizar, (cortar las uñas, colocar las manos en el pozuelo, limar, pintar, sacar la cutícula, ir limpiando los dedos con las toallitas, etc) pero continuará orientando a la peluquera y cajera sobre sus funciones.

4^{ta} variante: en esta variante la maestra desempeñará el rol de empleada de limpieza, la que recogerá los utensilios, ordenará las mesas de la peluquería y la acomodará, sacudirá, barrerá, recogerá la basura, desde este rol dará indicaciones a los niños y las niñas que participan en el argumento sobre el trabajo que realizan, dará sugerencias y estudiará las acciones lúdicas para que resulten variadas y así mismo serán val vivencias experimentadas por los niños y las niñas..

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, para a partir de los indicadores establecidos hacer la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles, “dentro de un ratito debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educativo

Anexo 17. **JUEGOS DE ROLES**

10^{mo} juego de roles

Argumento: El taller de costura (Atelier)

Objetivo: Contribuir haciendo uso del argumento “el círculo infantil” al desarrollo de las vivencias positivas del niño y la niña del grado preescolar, a través del juego de roles.

Métodos: métodos orales y prácticos

Procedimientos: observación, conversación, preguntas y respuestas.

Roles: Costurera, cortadora, empacadora, (dobla y guarda), planchadora, recepcionista, clientes, administrador.

Materiales: Máquina de coser, agujas plásticas, hilos, cordeles, plantillas, papel para sacar patrones, centímetro, muestrario, retazo, tijeras, cajas o cestas, percheros, ropas ya confeccionadas, maniquí, tabla de planchar, plancha, comprobantes, monedas de cartón.

Actividades preparatorias:

1. Conversación sobre el atelier personas que allí trabajan, función social del mismo.
Los niños podrán exponer sus vivencias al respecto.
2. Presentación de los diferentes materiales y equipos que se utilizarán en el atelier y demostración práctica de cómo utilizar algunos de ellos.
3. Juego actividad “vamos a coser” donde se demostrarán las diferentes acciones a realizar en el argumento.

Desarrollo:

Una vez que los niños han adquirido las representaciones necesarias, la educadora mediante situaciones lúdicas adecuadas propician las condiciones para el surgimiento del nuevo argumento y a través de la conversación inicial invita a los niños a desarrollar el mismo

Actividades demostrativas:

1^{ra} variante: (Costurera) La maestra preguntará ¿quién nos hace la ropa que llevamos puesta? A la respuesta de los niños planteará que en el juego que vamos a desarrollar hoy ella será la costurera que coserá la ropa primero a mano y después en la máquina, la probará y hará las correcciones necesarias, además tomará las medidas con el centímetro a los clientes.

En determinado momento la maestra planteará que ha tenido mucho trabajo pues ha estado sola y hasta ha tenido que cortar las telas y necesita que alguien la ayude los que a partir de mañana comenzará a trabajar la cortadora.

2^{da} variante: (Cortadora) Se dirá a los niños que recuerden que ayer dijimos que vendría la cortadora, la maestra indicará que papel jugará la cortadora y preguntará: ¿quiénes serán entonces las costureras? Planteara que las cortadoras usan las plantillas, los patrones de papel, los recorta y después marca la tela y los corta. Se les indica que una vez hecho esto, pasará la ropa cortada a la costurera para que la cosa. La maestra señalará que después de cosida la ropa es necesario planchar por lo que mañana tendrá una planchadora a realizar este trabajo.

3^{ra} variante: (Planchadora y empacadora) Estos roles son conocidos por los niños por lo que es preguntaremos: ¿Quién quiere ser la planchadora? Se explicará que la planchadora será la encargada de planchar las ropas y acordonar las piezas que lo requieren. Al lado de la planchadora se sitúa una mesa con cajas en las que se empacará algunas de las ropas confeccionadas con vistas a su traslado de la tienda de ropa, mercado, etc. El resto de las ropas se colocarán en percheros para que cuando los clientes vengan a recogerlas.

4^{ta} variante: (Recepcionista y clientes) Estos roles pueden introducirse desde el principio ya que los niños los conocen de otros argumentos. Se seleccionarán los niños que deseen acompañarlos.

La recepcionista atiende amablemente a los clientes les pregunta que desean, les muestra las telas del muestrario, hace el comprobante con el pedido, cobra y las hace pasar para que les tomen las medidas o para que les prueben las ropas. También será encargada de entregar la ropa ya hecha cuando vengan a recogerla, en este caso pedirán el comprobante.

Puede introducirse el rol de administrados el que velará por todo el trabajo, podrá tocar un timbre o campana para recesar el trabajo, etc.

La maestra desde los diferentes roles que asuma dirigirá el resto del juego y orientará a los niños propiciando la interrelación lúdica, estará al tanto de los elementos negativos que se presenten para erradicarlos, estimulará el lenguaje lúdico de los niños y la creación de las situaciones imaginarias.

La evaluación: durante todo el juego de roles y de manera sistemática, la maestra hará uso de la observación, para a partir de los indicadores establecidos hacer la valoración del comportamiento del niño y la niña en la actividad. Para propiciar la autovaloración se empleará como forma de evaluación: preguntas y respuestas.

La maestra en la evaluación, podrá hacer uso también, del análisis del resultado de la actividad. Por ejemplo, puede indicar un dibujo relacionado con el juego de roles realizado, donde el niño y la niña expresarán sus vivencias, para así darle continuidad al proceso educativo en la actividad independiente.

Nota: La culminación del juego debe ser también objeto de atención. Nunca debe producirse bruscamente; los niños saben por experiencia que en algún momento esta actividad se concluye y se aconseja anunciar su término algunos minutos antes; por ejemplo diciéndoles, “dentro de un ratito debemos terminar de jugar, ya pueden recogerlo todo y recuerden guardarlo en su lugar”. Esto puede hacerse dirigiéndose a todo el grupo o a cada grupo de juego en particular. La organización es una condición básica indispensable para el éxito del trabajo educativo.